Wii • NINTENDO DS • VIRTUAL CONSOLE

05/08 Ausgabe 133 € 3,50
Österreich € 4,00; Schweiz sfr 7,00; Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

Mario Kart Wii

10 Seiten MEGA-Test

zum Rennspielhit des Jahres!
+ Alles zum Wii-Wheel

OKAMI
Stylish, edel, cool:
Alles Wissenswerte über
die Wii-Umsetzung!

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3
Der coole Anime-Prügler im Test!

Guitar Hero Aerosmith / On Tour

Exklusive Enthüllung
der DS-Fassung PLUS:
Exklusive Eindrücke vom neuen
Guitar-Hero-Spiel für die Wii

4 194373 903504 05

Und [vi:] spielst du?

Cooking Pro Kit

Billiard Kit

Fishing Kit

Light Gun Kit

Sportsracket Kit

Professional Boxing Kit

SPEEDLINK

www.speed-link.com

VON LINKS NACH RECHTS

OBERE REIHE:
Stefanie Schetter (Redaktion)
Sebastian Stange (Redaktion)
Thomas Steuer (Redaktion)
David Martin (Online-Redaktion)

UNTERE REIHE:
Christoph Kraus (Redaktion)
Thomas Eder (Redaktion)
David Mola (Layout)
Maik Koch (Online-Redaktion)

NICHT AUF DEM BILD:
Stefanie Zehetbauer (Layout)
Wojtek Pruchnicki (Layout)

Alle Trümpfe ausgespielt?

Mario Kart Wii, Super Smash Bros. Brawl, Wii Fit … und dann?

Mit dem Release von *Mario Kart Wii* und *Super Smash Bros. Brawl* könnte man annehmen, dass Nintendo in der zweiten Jahreshälfte die Puste ausgeht. Klar folgen in der nächsten Zeit noch interessante Titel wie *Wii Fit* oder der Wii-Ware-Kanal, doch was ist mit Mario & Co.? Die Ankündigung von *Super Mario Baseball Stadium* alleine wird nicht reichen, um eingefleischte Nintendo-Fans bei Laune zu halten. Wir sind gespannt, was sich Nintendo für das zweite Halbjahr noch so alles einfallen lässt!
In einem Interview hat Reginald Fils-Aime beispielsweise schon durchblicken lassen, dass auf der E3 im Sommer ein hochkarätiges Franchise auf die Bildschirme zurückkehren wird. So viel wollte der amerikanische Nintendo-Präsident schon jetzt verraten: Es werden keine Affen darin vorkommen.

Auf www.n-zone.de wollten wir daher wissen, welchen Titel ihr dieses Jahr noch erwartet. Die große Mehrheit von 42 Prozent entschied sich für eine neue *Zelda*-Episode, gefolgt von *F-Zero* mit immerhin 24 Prozent. Ein neues *Metroid* erwarten lediglich 4 Prozent der Online-User – ein klares Meinungsbild!

EIN GROSSER SCHRITT NACH VORN: WWW.N-ZONE.DE

Apropos online: Im Frühjahr spendieren wir unserer Website www.n-zone.de einen runderneuerten Look mit etlichen neuen Funktionen, Community-Elementen und Rubriken. Zudem haben wir unser Online-Team aufgestockt und bieten euch auch künftig die spannendsten News aus der Branche, lustige Gewinnspiel-Aktionen aus der Redaktion, subjektive Meinungen und Event-Live-Tagebücher.

EIN MONAT MIT STARKEN MARKEN

Doch jetzt wünschen wir euch viel Spaß bei der Lektüre der aktuellen N-ZONE: Ob *Mario Kart Wii*, *Guitar Hero*, *Wii Fit*, *Harvest Moon* oder *LEGO Indiana Jones*: Die großen Marken haben auf Wii und DS ihre Heimat gefunden und wir verraten euch, ob alle Titel so gut sind, wie ihr Klang verspricht.

Einen guten Start in den Frühling wünscht
Euer N-ZONE-Team

AUCH IM HANDEL ERHÄLTLICH:
N-ZONE-SONDERHEFT
SUPER SMASH BROS. BRAWL

INHALT

NEWS

08 Allgemeine News
74 Import-News

REPORTAGE

84 Der Nintendo-Helden-Karrierecheck
86 Jäger und Sammler
34 Wii-Ware
72 Wii Fit

JEDEN MONAT

93 DVD-Cover
06 DVD-Inhalt
76 Hardware
96 Impressum
42 Info-Center: Charts
43 Info-Center: Die besten Spiele
46 Info-Center: Die Redaktion
40 Info-Center: Most Wanted
42 Info-Center: Termine
78 Leserbriefe
97 Nachspiel
82 Spielerforum
88 Virtual Console
95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Balls of Fury	64, 70
Battle of the Bands	30
Ben 10	64, 71
Bomberman Land Wii	58
CSI: Crime Scene Investigation – Eindeutige Beweise	62
Dancing Stage: Hottest Party	54
De Blob	28
Deadly Creatures	32
Destroy all Humans: Big Willy Entfesselt	59, 92
Disney Friends	71
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	56
FIFA Street 3	67
Guitar Hero Aerosmith	24
Guitar Hero on Tour	36
Harvest Moon: Magical Melody	52
ITC One	75
Jenga	64
Jumper	63
King of Clubs	64
LEGO Indiana Jones	38
Mario Kart Wii	12
Mega Man ZX: Advent	67
MX vs. ATV: Untamed	68
Ninja Reflex	62
Off Road	09
Okami	26
Oshiri Kajiri Mushi Rhythm Lesson DS	74
Pokémon: Battle Revolution	92
Race Driver GRID	39
Sega Bass Fishing	60
Sega Superstars Tennis	48, 66
Spiderwick Chroniken, Die	70
SpongeBobs Atlantische Abenteuer	63, 70
Starry Night Navigator	74
Tabaluga	70
The Incredible Hulk	11
Zoo Tycoon 2	68

12 | Mario Kart Wii

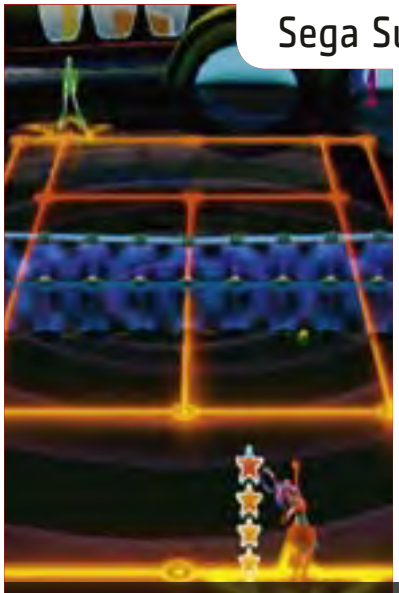
TEST: Nintendos Rennspiel-Kracher im schonungslosen XXL-Test

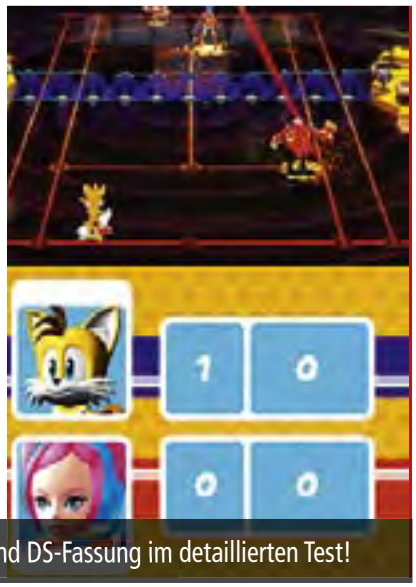
26 | Okami

VORSCHAU: Alles Wissenswerte über Capcoms stylishen Genre-Mix

Guitar Hero | 24, 36

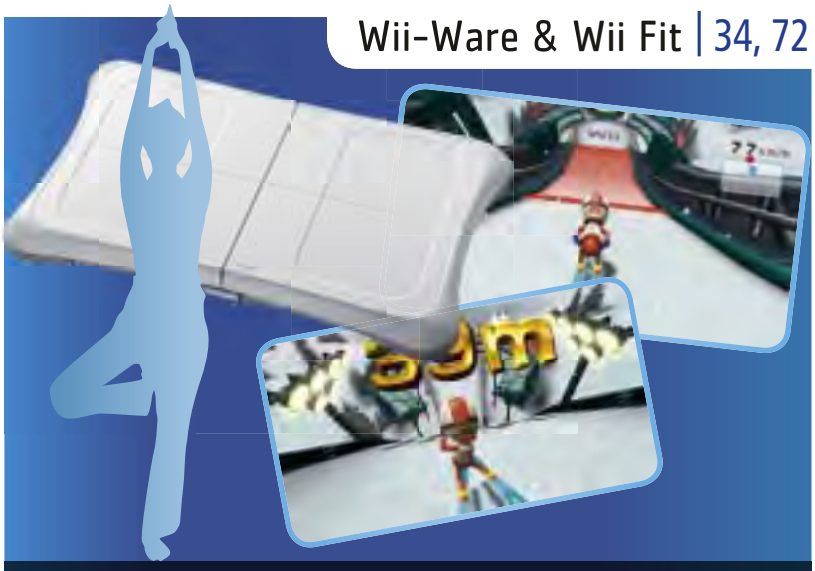
VORSCHAU: Die DS-Fassung enthüllt – plus erste Infos zum potenziellen Wii-Hit!





Sega Superstars Tennis | 48, 66

TEST: Spiel, Satz und Sieg? Die Wii- und DS-Fassung im detaillierten Test!



Wii-Ware & Wii Fit | 34, 72

REPORTAGE Neues von Nintendo: Das erwartet euch demnächst auf der Wii!

VORSCHAU

Wii

30 Battle of the Bands
32 Deadly Creatures
28 De Blob
24 Guitar Hero Aerosmith
26 Okami

Nintendo DS

36 Guitar Hero on Tour
38 LEGO Indiana Jones
39 Race Driver GRID

TEST

Wii

64 Balls of Fury
64 Ben 10
58 Bomberman Land Wii
62 CSI: Crime Scene Investigation – Eindeutige Beweise
59 Destroy all Humans: Big Willy Entfesselt
54 Dancing Stage: Hottest Party
56 Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3
52 Harvest Moon: Magical Melody
64 Jenga
63 Jumper
64 King of Clubs
12 Mario Kart Wii
62 Ninja Reflex
60 Sega Bass Fishing
66 Sega Superstars Tennis
63 SpongeBobs Atlantische Abenteuer

Nintendo DS

70 Balls of Fury
71 Ben 10
71 Disney Friends
67 FIFA Street 3
67 Mega Man ZX: Advent
68 MX vs. ATV: Untamed
66 Sega Superstars Tennis
70 Die Spiderwick Chroniken
70 SpongeBobs Atlantische Abenteuer
70 Tabaluga
68 Zoo Tycoon 2

TIPPS

Nintendo DS

92 Destroy All Humans: Big Willy Entfesselt

Wii

92 Pokémon: Battle Revolution

DVD-INHALT

100 PROZENT NINTENDO

Wii Fit (Wii)

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 05/2008, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

THEMA DES MONATS

Wii Fit (Wii):
Gymnastik
Skispringen
Pinguin-Wippe
Snowboarding
Wii-Fit-Kanal

VORSCHAU

Assassin's Creed: Altair's Chronicles (DS)
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer (Wii)
Okami (Wii)

TEST

Bleach – The Blade of Fate (DS)
Destroy All Humans! Big Willy Entfesselt (Wii)
Dragon Ball Z Budokai: Tenkaichi 3 (Wii)
FIFA Street 3 (DS)
Harvest Moon: Magical Melody (Wii)
Know-how der Zauberkunst (DS)
Naruto – Ninja Destiny (DS)
Prof. Kageyamas Mathematik-Training (DS)
Sega Bass Fishing (Wii)
Sega Superstars Tennis (DS)
Sega Superstars Tennis (Wii)

BONUS

Alone in the Dark (Präsentation 1)
Alone in the Dark (Präsentation 2)
Super Smash Bros. Brawl: Der Rundum-Check

SPIEL-TRAILER

Bully: Die Ehrenrunde
Kung-Fu Panda
Opoona (Trailer 1)
Opoona (Trailer 2)
Opoona (Trailer 3)
Pro Evolution Soccer 2008
Worms: Odyssee im Wurmraum (Trailer 1)
Worms: Odyssee im Wurmraum (Trailer 2)
Worms: Odyssee im Wurmraum (Trailer 3)

BOMBERMAN LAND

BOMBERMAN KEHRT ZURÜCK MIT EINER NEUEN AUSWAHL SPANNENDER SPIELE!

Ein bombastischer Spaß – randvoll mit Mini-Games, Rätseln und Puzzles!

Rising Star Games

HUDSON

www.eidos.de

eidos

© 2007, 2008 HUDSON SOFT. Published by Rising Star Games Ltd. Co-published by Hudson Soft Co., Ltd. The trademark of "Bomberman" is registered by HUDSON SOFT CO., LTD. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PS", "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

TOPS & FLOPS

Wir verraten euch, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.

MARIO KART RÄUMT AB!
Multiplayer-Traumwertung für Mario Kart Wii: 94 Prozent hatte zuletzt nur Super Smash Bros. Brawl.

BILD: NINTENDO

DR. MARIO ATTESTIERT
Genial: Der Puzzle-Klassiker Dr. Mario bekommt bald eine Wii-Ware-Umsetzung spendiert!

BILD: N-ZONE

HEISSE (WII-)WARE
Auch die übrigen Download-Spiele von Wii Ware machen richtig was hier. Mehr auf Seite 34!

BILD: N-ZONE

MEHR ALS NUR WORKOUT
Noch mehr Spiele unterstützen das Balance Board. Den Test zu Wii Fit findet ihr auf Seite 72.

BILD: N-ZONE

KOSTENLOSER VERSAND IST UNTERWEGS
Entschuldigung für die Fehlpressung der letzten DVD. Defekte Scheibe erhalten? Mail an an redaktion@n-zone.de genügt!

Wii-Fernseh-Kanal

Die Alternative zu einer TV-Programmzeitschrift … vorerst nur in Japan!

Beim TV-Friend-Channel, der bislang ausschließlich in Japan verfügbar ist, handelt es sich um eine virtuelle TV-Zeitschrift für die Wii, in der ihr eure Lieblingssendungen markieren könnt. Die Wii-FB funktioniert hierbei wie eine TV-Fernbedienung. Weiterhin enthält der Kanal kleinere Community-Features. Beispielsweise könnt ihr die Lieblingssendungen eurer Freunde sehen und einzelne Sendungen bewerten. Außerdem markiert ihr eure Wunschsendungen und nachdem ihr eure Handynummer bzw. E-Mail-Adresse registriert habt, werdet ihr 30 Minuten vor Beginn informiert. Wir haben natürlich sofort unsere Japan-Wii an den Fernseher gestöpselt und uns den Kanal angeschaut. Viel Spaß mit unseren Bildern! In Europa ist der Kanal bislang nicht angekündigt. **(dm/ck)**

BILD: N-ZONE

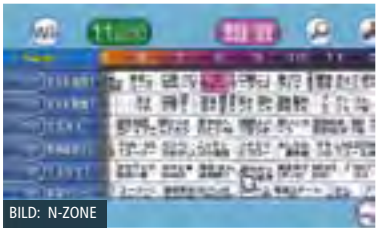


BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE

Disc-Probleme bei Super Smash Bros.?

Die Nachrichten um Probleme mit *Super Smash Bros. Brawl* reißen nicht ab. Nachdem japanische Spieler beklagten, dass ihre Discs nicht lauffähig seien, stellten einige US-Spieler auch fehlende Spielinhalte fest. So sollen zum Beispiel einige Wi-Fi-Optionen nicht anwählbar beziehungsweise gar nicht erst enthalten sein. Auch der Spectator-Modus funktioniert bei vielen Zockern nicht einwandfrei. Bis jetzt ist aber die Ursache des Problems noch nicht bekannt. Ob auch in der deutschen Version mit solchen Unzulänglichkeiten zu rechnen ist, können wir derzeit nicht abschätzen. Nintendo wird aber alles dafür tun, um die

BILD: N-ZONE

Spieler zufriedenzustellen. Jüngst wurde sogar der PAL-Umsetzung von *Fire Emblem: Radiant Dawn* ein 16:9-Modus spendiert, der in den übrigen Fassungen nicht enthalten war. **(dm/ck)**

Neves

Made in China: die Knobelei für DS-Strategen!

PUZZLE | Hersteller: dtp entertainment, Termin: 04. April 2008

BILD: DTP

Ihr habt es möglicherweise schon mitbekommen: Wir sind voll im Knobelfieber: Ob *Picross DS* oder *Tetris* – wenn es ein Genre gibt, bei dem neue Spielideen am heißesten diskutiert werden, dann in der Redaktionsküche. *Neves* basiert auf einem chinesischen Fliesenlege-Puzzle, das es schon seit vielen Jahrzehnten als klassisches Spielzeug gibt, und jetzt bekommt der Knobelklassiker eine Umsetzung für den Nintendo DS spendiert. Mit dem Stylus bestimmt ihr, welche Kacheln wohin platziert werden sollen, und versucht, die Formen, die euch auf dem Touchscreen angezeigt werden, auszufüllen.

BILD: DTP

Dementium: The Ward

Mit Taschenlampe und Messer durch dunkle Gassen

BILD: RENEGADE KID

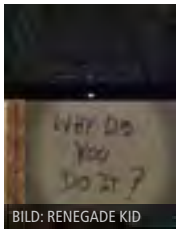


BILD: RENEGADE KID

ACTION-ADVENTURE | Hersteller: Nicht bekannt, Termin: 2008

Dass auf dem Nintendo DS auch knallharte und atmosphärisch beklemmende Titel ihren Reiz haben, zeigt das frisch gegründete Entwicklerstudio Renegade Kid anhand brandneuer Screenshots zu seinem Grusel-Abenteuer *Dementium: The Ward*. Es erzählt die abstruse Geschichte eines Mannes, der sich nach einem Unfall in einem Krankenhaus wiederfindet. Dort wird er auf die absonderlichen Experimente der Ärzte aufmerksam, die er schließlich zu verhindern versucht. Während des Spiels lauern natürlich auch Gefahren wie durchgeknallte Hospital-Insassen auf euch, die ihr mit dem Stylus aus dem Weg metzelt. Leider steht noch kein Publisher für Europa fest. **(dm)**

Off Road

Mit dem Ford fort, mit der Bahn heim? Hier nicht!

BILD: EMPIRE INTERACTIVE

RENNSPIEL | Hersteller: Empire Interactive, Termin: 2008

Auch wenn *Mario Kart Wii* und *Excite Truck* die Konkurrenz nicht fürchten müssen, brettert mit *Off Road* endlich mal wieder ein ernst zu nehmendes Rennspiel auf die Wii – und davon gibt es im Moment ja nicht gerade viele. Mit dem neuesten Teil der Serie, die vorher nur auf den Sony- und Microsoft-Konsolen heimisch war, wagt sich Entwickler Empire Interactive jetzt auf die Rallye-Piste. Spieler preschen dabei am Steuer von Ford- oder Land-Rover-Geländewagen über matschige Buckelpisten. *Off Road* kommt für alle gängigen Plattformen und hinterlässt einen ordentlichen Eindruck. In die Wertungsregionen der eingangs erwähnten Spiele dürfte die Pampa-Heizerei allerdings nicht flitzen. **(dm/ck)**

Abenteuer mit Agatha

Wir verlosen den Wii-Krimi mit der britischen Agentin.

In *Agatha Christie: Und dann gab's keinen mehr* rüstet ihr euch mit virtueller Lupe und Notizblock aus, um die mysteriösen Todesfälle auf Shipwreck Island aufzuklären. Wir verlosen in Zusammenarbeit mit JoWood fünfmal das Detektiv-Adventure für die Wii. Wie ihr teilnehmen könnt, erfahrt ihr auf Seite 96! Kennwort für dieses Gewinnspiel ist „54". Einsendeschluss ist der 30. April 2008. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Zur Teilnahme beantwortet einfach die folgende Frage:

Welche Autorin stellte fest: „Und dann gab's keinen mehr"?
A) Rosamunde Pilcher **B) Agatha Christie**

Sitzen & gewinnen!

Gewinnt den ZONE3-Sitzsack für Gamer!

Ihr wollt beim Zocken ordentlich ablümmeln? Dann könnt ihr bei uns das Hauptmodul eines ZONE3-Sitzsacks mit coolem SK-Gaming-Logo gewinnen! Besucher der diesjährigen Cebit haben das edle Stück vielleicht gesehen oder sogar darin Platz genommen – wie bei der Games Convention waren auch bei der Cebit eine Menge dieser Sitzgelegenheiten vorhanden. Alles über die Teilnahme an unserem Gewinnspiel erfahrt ihr auf Seite 96! Kennwort für dieses Gewinnspiel ist „53". Einsendeschluss ist der 30. April 2008. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Eine News, zwei Meinungen: Werden „Killerspiele" bald verboten?

Wir zitieren aus einem Entwurf der Bundesregierung für eine Änderung des Jugenschutzgesetzes: Spiele, die „besonders realistische, grausame und reißerische Gewaltdarstellungen und Tötungshandlungen beinhalten, die das mediale Geschehen selbstzweckhaft beherrschen", sollen mit „weitreichenden Abgabe-, Vertriebs- und Werbeverboten" belegt werden. Wirtschaftspolitiker schlossen sich nun der Kritik der Branchenvereinigung Bitkom an. Die neu geschaffenen Kriterien ließen zu viel Raum für Interpretation und Subjektivität. Für die bayerische Familienministerin Christa Stevens geht der Beschluss dagegen nicht weit genug. Er sei halbherzig und völlig unzureichend. Auch der Innenausschuss sieht Handlungsbedarf und plädiert für noch schärfere Änderungen im Sinne des bayerischen Antrags für ein Herstellungs- und Verbreitungsverbot.

Christoph Kraus kommentiert

Ein vollständiges Vertriebs- und Herstellungsverbot von Ego-Shootern greift meiner Ansicht nach ins Leere: Ich plädiere für einen verantwortungsbewussten Umgang mit Videospielen – so wie ich es bei jedem Medium für wichtig erachte. Wenn man ein verbotenes Spiel nicht von den Eltern zum Kindergeburtstag geschenkt bekommt, dann lässt man es sich eben vom älteren Bruder besorgen. Was muss also geschehen? Die Eltern sind gefragt, ihren Sprösslingen einen sinnvollen Umgang mit der Konsumindustrie vorzuleben. Daher ist es viel wichtiger, dass die Bundesregierung entsprechende Programme initiiert, die im Kindergarten beginnen und in den weiterführenden Schulen aufhören. Mit dem Nachwuchs über die Spielerlebnisse sprechen, den Kindern gegenüber offen sein – wenn's in der Familie stimmt, dann sehe ich keinen Grund, warum man nicht auch mal hin und wieder in *Grand Theft Auto* einen Gangster erledigen sollte.

Sebastian Stange kommentiert

Liebe Leser, so langweilig solch eine News um Gesetzesentwürfe auch klingt, diese Sache geht euch alle an. Denn da wird entschieden, wie die Zukunft unseres Hobbys aussehen wird. Welche Spiele wird das Verbot treffen? Wie viel Gewalt wird der Regierung zu viel sein? Wie viele Spiele werden dann gar nicht erst bei uns veröffentlicht? Dabei ist es nicht einmal so, dass ich besonders auf gewalttätige Spiele stehe. Mir ist es aber wichtig, aus allen Spielen frei wählen zu können. Ich will nicht bevormundet werden, denn ich bin erwachsen und kann für mich selbst entscheiden. Wenn ihr die Sache auch so seht, dann meldet euch unbedingt bei www.gamingisnotacrime.de an. Ich habe es längst getan und gebe mit dem Nick „StaSeb" uns Spielern ein Gesicht. Ich bin weder Verbrecher noch potenzieller Gewalttäter. Ich bin ein ganz normaler Typ mit ganz normalen Interessen. Zocken gehört auch dazu – normal, oder?

N-ZONE zieht dich an!

Holt euch das ultimative Nintendo-Fan-T-Shirt!

Auf unserer Website www.n-zone.de konntet ihr abstimmen und euer Lieblings-T-Shirt-Motiv wählen. Gewonnen hat – Trommelwirbel! – das Shirt mit den japanischen Schriftzeichen Nin-ten-do, was so viel bedeutet wie „Tempel der himmlischen Verantwortung". Damit ihr allen zeigen könnt, dass ihr beinharte Nintendo-Fans seid und die Übersetzung immer parat habt, könnt ihr das T-Shirt ab sofort in unserem Online-Shop bestellen. Einfach www.videogameszone.de/go/shop ansteuern und das limitierte Shirt sichern! Nur solange Vorrat reicht.

nur 14,95 Euro

The Incredible Hulk

Der grüne Hüne rockt die Düne!

ACTION | Hersteller: Sega, Termin: Juni 2008

Der unglaubliche Hulk wird derzeit von Edge of Reality startklar gemacht und im Juni auf die Bildschirme losgelassen. Das Spiel verfolgt die Geschichte des gleichnamigen Kinofilms, der parallel zum Start des Videospiels in die Kinos kommt. Ihr schlüpft in die Rolle des grünen Hünen und versucht die Straßen New Yorks von gegnerischen Bösewichten zu säubern. Um die Widersacher aus dem Weg zu räumen, steht euch natürlich die geballte Kraft des Marvel-Helden zur Verfügung. Autos und andere Gegenstände hebt der grüne Gigant wie Watte empor und schmettert sie anschließend auf die Gegnerscharen. Auf Knopfdruck könnt ihr euch Superkräfte aneignen, um noch mehr Schaden in den Levels anzurichten. Die Entwickler versprechen eine riesige, offene Welt, in der ihr Nebenquests löst und Minispiele absolviert. **(dm/ck)**

BILD: SEGA

Statistik

Nichts als harte Fakten zur Entstehung der N-ZONE 05/08

Geschenk des Monats BILD: PRIVAT

Event des Monats:	„Ich bin (k)ein Nintendo-Star – Holt mich hier raus!": Wir ließen die überflüssigsten C-Promis der Nintendo-Welt ins Dschungelcamp einziehen, darunter Waluigi, Toadette, Morton Koopa, der Kettenhund und Birdo. Jeden Tag wählte unsere Online-Community einen Kandidaten raus.
Skandal des Monats:	Am zweiten Tag des N-ZONE-Dschungelcamps ließen wir Birdo rauswerfen, weil wir ein anzügliches Lack-und-Leder-Foto der Vogeldame Birdo entdeckten. Gebt im Suchfenster von www.n-zone.de „birdo gefeuert" ein, wenn ihr mehr wissen wollt.
Geschenk des Monats:	Eine Wii-Fernbedienung aus Zuckerguss. Das süße Törtchen bekam unser Online-Neuzugang Maik von seiner Freundin zum 27. Geburtstag geschenkt. Wir sagen alles Gute und herzlich willkommen zurück, Maik!
Wunder des Monats:	Christoph schaffte es in der Tat, der Redaktion während seines Urlaubs ganze zwei Wochen fern zu bleiben. Respekt!

Mario Kart Wii

Auto, Motor(rad) und Sport: Wie viel Nitro-Power steckt im neuen Mario Kart?

Fakten

- Wii-Wheel inklusive
- 18 Fahrer
- Acht Cups mit jeweils vier Strecken
- Je fünf neue und klassische Battle-Arenen
- Wieder mit Windschatten-Feature
- 16:9, 480p, Dolby ProLogic II

94% N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

87% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

VOLLE ZWÖLF In Mario Kart Wii sind vier Fahrer mehr als sonst auf der Piste unterwegs. BILD: NINTENDO

Was ist schöner als zwei Wochen Urlaub am Stück? Die Antwort: zwei Wochen Urlaub am Stück und zwischendurch in die Nintendo-Zentrale flitzen, um das neue *Mario Kart Wii* zu testen! Aber was tut man nicht alles, um mit Mario, Luigi, Toad, Yoshi, Bowser, Waluigi, einer gewissen Prinzessin und elf weiteren Fahrern wieder ordentlich Bleifuß zu geben? Vor der Abfahrt war aber zunächst eine gründliche Recherche angesagt und die war wirklich spannend: Denn im Internet kursierten bereits Konzeptskizzen der 32 Strecken, angebliche Details zu einem tastaturbasierten Chat und geheime Infos zum geplanten *Mario Kart*-Kanal. Doch ist hier etwas Wahres dran? Wie wird sich der neue Wii-Renner spielen? Lenkt Nintendo dank Wii-Wheel-Unterstützung spielerisch noch mehr zu den Gelegenheitsspielern ein? Und wie gut ist *Mario Kart Wii* im Vergleich zu den übrigen Teilen? Ein Blitzstart in Richtung Großostheim sollte alle Fragen klären – wie gut außerdem, dass man auf deutschen Autobahnen noch Ruhe vor Bananenschalen, grünen Koopa-Panzern und Maxi-Pilzen hat.

» An der Verarbeitung des Wii-Wheels gibt es nichts zu meckern. Es erfüllt tadellos seinen Zweck. «

DER LENKRAD-CHECK

Mario Kart Wii unterscheidet sich schon aufgrund seiner sperrigen Verpackung von anderen Spielen. Ähnlich wie *Link's Crossbow Training* wird der Rempelrenner in einer dicken Schachtel ausgeliefert, in der auch das Wii-Wheel steckt. Dieses Plastikzubehör dient in erster Linie einer einfacheren Steuerung für Neulinge und Gelegenheitsspieler. An der Verarbeitung gibt es nichts zu meckern: Das Lenkrad muss nicht kompliziert zusammengesteckt werden, fühlt sich daher an wie aus einem Guss, liegt gut in der Hand und ist kinderleicht zu installieren (siehe Extrakasten): einfach Fernbedienungshülle abziehen, die Wii-FB korrekt einschieben und das Rennen kann beginnen! Selbst ein „Durchlass-Schlitz" für die Sensoren der Wii-Fernbedienung ist im Wii-Wheel integriert. Ihr könnt also auch problemlos andere Rennspiele mit dem Lenkrad spielen. Außerdem ist die Handhabung viel simpler als bei den zerbrechlichen Bauteilen des Ubisoft-Lenkrads, das den grottigen Wii-Launch-Spielen *Monster 4x4 World Circuit* und *GT Pro Series* beilag. Kurzum: Das Wii-Wheel erfüllt tadellos seinen Zweck. Aber zu einer ausführlicheren „So spielt es sich"-Analyse kommen wir später.

WARIOS MINE Die Gestaltung der Kurse ist den Entwicklern sehr gut gelungen. BILD: NINTENDO

RAMPENSAU Man beachte die Miis am Streckenrand. Eine nette grafische Auflockerung! BILD: NINTENDO

DIE ERSTE BERÜHRUNG

Der Moment der Wahrheit beginnt, als wir zum ersten Mal die virtuelle Garage betreten: Wie wird sich *Mario Kart Wii* steuern? Wie man das so macht, wenn man zum ersten Mal in ein brandneues Spiel einsteigt, entscheiden wir uns zunächst für die einfache 50-ccm-Klasse. Hier sind die gegnerischen Fahrer noch recht leicht auszutricksen, es gibt genügend starke Extras und der Beschuss durch Rivalen hält sich noch in Grenzen. Denn nur einfach Gas zu geben wäre in der *Mario Kart*-Serie ja langweilig – daher setzt ihr euch auch diesmal mit Bananenschalen, Blitzen, Bloopern, Bomben und weiteren Gimmicks zur Wehr. Was die Präsentation betrifft, fühlen wir uns sofort an *Mario Kart: Double Dash!!*

MAIK KOCH
hat keine Lust auf Battles.

Pah! Ich werde verweigern, die verschiedenen Battle-Modi von *Mario Kart Wii* jemals zu spielen. Christoph hat mir kürzlich in der Redaktion erzählt, dass es diesmal einen Münzensammel-Modus gibt, in dem man ein paar Minuten in den Arenen herumgurkt und Funkeltaler sammeln muss. Wie öde ist das denn bitteschön? Außerdem mochte ich schon in *Double Dash!!* und *Mario Kart DS* die Battles nicht mehr. Nein, nein, da steige ich viel lieber in die alten Karts von Mario Kart 64, um in den 64-Bit-Stages mein Talent zu offenbaren. Ganz egal, ob man die Wettkämpfe jetzt auch online spielen oder Teams bilden kann, ich favorisiere klar die klassischen Versus-Turniere. Kollegen, wer hat noch Lust auf eine flotte Runde? Meine Favoritin unter den Fahrern ist übrigens eine ganz gewisse Prinzessin. Nein, es ist nicht unsere liebe Peach ... Viel Spaß noch beim Grübeln!

WI-FI-DUETT Sogar online könnt ihr mit einem Freund im Splitscreen antreten. BILD: NINTENDO

WOHIN GEHT DER SCHUSS? Wer mit dem Wii-Wheel spielt, bestimmt via Steuerkreuz, wohin Luigi den roten Koopa-Panzer wirft. BILD: NINTENDO

KRAFTPROTZE Mit Motorrädern seid ihr nicht in allen Cups unterwegs, nur in den 100- und 150-Kubikmeter-Klassen. BILD: NINTENDO

HOPPELPILZ Auf dieser Strecke gibt es eine Abzweigung: Fahrt ihr rechts oder links an den Mega-Champignons vorbei? BILD: NINTENDO

und *Mario Kart DS* erinnert: Jedem der 18 Fahrer steht nicht nur ein einziges Kart zur Verfügung, sondern gleich eine ganze Flotte – vor allem Luigis Blooper-Kart (im Look der gleichnamigen Krake) hat es uns mächtig angetan. Ehrensache, dass jedes Vehikel eigene Beschleunigungs-, Drift- und Handlings-Parameter aufweist. Ebenfalls cool: Ihr könnt in den 100- und 150-ccm-Klassen auf dem Sattel von Motorrädern Platz nehmen – auch hier gibt's für jeden Geschmack ein eigenes Modell. Die Steuerung der PS-Bikes unterscheidet sich gar nicht mal so sehr von denen der Karts, nur dem Tricksen kommt eine massiv höhere Bedeutung zu: Wer kurz vor einer Sprungschanze (die es zuhauf an den Streckenrändern gibt) das Lenkrad nach oben reißt, gewinnt beim Aufprall am Boden einen praktischen Turbo-Boost hinzu. Die Stunt-Einlagen sind außerdem cool inszeniert und bringen spielerische Frische ins Gameplay. Auch die Tatsache, dass das Windschatten-Feature aus *Mario Kart DS* in der Wii-Version integriert ist, finden wir sehr erfreulich. Wer also eine gewisse Zeit hinter einem bestimmten Fahrer herfährt, der bekommt einen satten Aufwind zu spüren.

GERMANY, ZERO POINTS!

Jeder Cup besteht naturgemäß aus vier Strecken, die ihr nacheinander absolviert. Wer am Ende in Führung liegt, gewinnt die begehrte Trophäe und bekommt darüber hinaus eine Bewertung, mit der sich neue Cups freischalten lassen. Das kennt ihr ja schon aus *Mario Kart DS*. Neu ist allerdings die Prämierung eurer Siege: Für den ersten Platz werden euch 15 Punkte gutgeschrieben, für den zweiten Platz gibt es zwölf, der Dritte bekommt zehn

Leser fragen, N-ZONE antwortet

Wir haben *Mario Kart Wii* gespielt und wollen euch an unseren Eindrücken teilhaben lassen. Auf www.n-zone.de durftet ihr uns daher mit Fragen zum Wii-Renner bombardieren. Here we go – Startschuss für die ultimative Frage- und Antwortrunde!

killer6370 fragt: Kann man die dummen Miis auch abstellen? Denn ich will nicht gegen diese Plagegeister fahren, denn die zerstören das *Mario Kart*-Flair.
N-ZONE antwortet: Um mit den Miis fahren zu können, müsst ihr sie zunächst freischalten. Wie das genau funktioniert, verraten wir euch noch nicht, aber wir können euch versichern: Ihr erspielt sie schon relativ früh im Spielverlauf. Abschalten könnt ihr die Miis zwar nicht als jubelndes Publikum im Hintergrund der Strecken, aber als Fahrer. Wenn ihr also keine Lust habt, mit eurem Alter-Ego zu fahren, dann entscheidet euch einfach für Mario, Luigi oder einen der übrigen 16 Piloten.

phoenixwright1991 fragt: Was mich sehr stark interessieren würde, ist, ob man auch zu zweit auf einem Motorrad sitzen kann, so etwa wie in *Mario Kart: Double Dash!!*. Das wäre doch echt mal sauinteressant: Einer feuert, der andere fährt ...
N-ZONE antwortet: Eine spannende Idee wäre das allemal gewesen, da hast du Recht. Allerdings sind die Vehikel von *Mario Kart Wii* allesamt auf einen Fahrer ausgerichtet. Sowohl in den Karts als auch auf den Motorrädern können also nicht zwei Piloten gleichzeitig Platz nehmen.

Simon Häntzsch fragt: Was hat es mit dem *Mario Kart*-Kanal auf sich?
N-ZONE antwortet: Bei diesem Kanal handelt es sich um einen Menüpunkt von *Mario Kart Wii*, nicht wie vorher oft behauptet um einen eigenständigen Wii-Kanal. Es könnte allerdings sein, dass Nintendo relativ kurzfristig einen separaten Channel startet, in dem man seine Geistdaten hochladen und an Turnieren teilnehmen kann. Bei *Wii Fit* gab es so etwas beispielsweise auch überraschenderweise. Bislang sind wir allerdings der Ansicht, dass die Lösung mit dem internen Kanal völlig ausreicht.

Zeldameister1 fragt: Mich interessiert, ob man in Teams fahren kann, wie bei *Mario Kart DS* im Versus-Modus.
N-ZONE antwortet: Die Einteilung in Teams ist in *Mario Kart Wii* möglich, auch im Battle-Modus. Hier könnt ihr diesmal auch den Münzsammel-Modus anwählen: Wer nach Ablauf der Zeit am meisten Münzen gesammelt hat, gewinnt. Dieser Modus fesselte uns allerdings nicht so lange an den Bildschirm. Da fanden wir den klassischen Wettkampf-Modus deutlich spritziger.

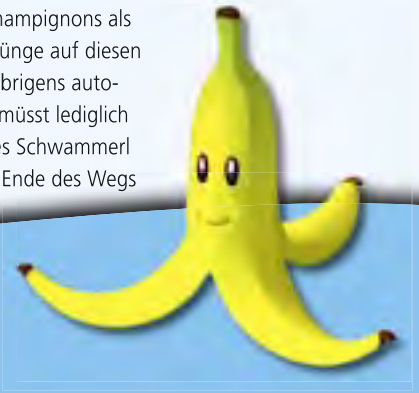
Mation fragt: Wie viele Cups und Strecken wird es geben? Wenn die, die in der letzten N-ZONE aufgelistet waren, schon alle sind, dann hat das neue *Mario Kart* zu wenige Strecken.
N-ZONE antwortet: Es gibt acht Cups (Pilz-, Blumen-, Stern-, Panzer-, Bananen-, Blatt-, Blitz- und ein weiterer Cup, den ihr sicher schon alle kennt), die jeweils aus vier Strecken bestehen. Von den 32 Strecken sind 16 neu und die 16 übrigen sind aus den Vorgängern *Mario Kart 64, Super Mario Kart, Mario Kart DS* und *Mario Kart: Double Dash!!* entnommen.

dodo1000 fragt: Wie sieht es grafisch aus? Die Bilder waren bis jetzt ja nicht so toll, vor allem die Schatten sahen miserabel aus!
N-ZONE antwortet: Die Strecken sind sehr kreativ gestaltet und sehen in Bewegung wirklich gut aus. Das gilt leider nicht ganz für die Fahrermodelle. Hier hätten die Entwickler ruhig mehr Details einfließen lassen können – vor allem Donkey Kong ist eher mäßig modelliert und wirkt von hinten etwas kantig. Du musst allerdings bedenken, dass *Mario Kart Wii* ein flotter Funracer ist, bei dem ständig irgendwo auf dem Bildschirm etwas passiert. Man hat also nur selten Zeit, die Gegend oder die Fahrer genau unter die Lupe zu nehmen.

Zähler, der vierte acht und für den jeweils nachfolgenden Platz gibt es immer einen Punkt weniger. Nur wer als Zwölfter im Ziel landet, geht leer aus. Die Balance des Schwierigkeitsgrads ist mit dieser Verteilung stets gewahrt, denn Frust gibt es zu keiner Zeit: Man hat immer das Gefühl, den Sieg noch irgendwie mit nach Hause zu nehmen, auch wenn es mal nicht so gut auf der Piste läuft.

STRECKEN-SICHTUNG

Apropos Strecken: Diese sind wieder sehr kreativ und motivierend gestaltet. Beim Spielen sind uns allmählich immer mehr Abkürzungen ins Auge gestochen, an denen man beim ersten Durchgang regelrecht vorbeibrettert. Der Pilz-Cup beginnt mit dem obligatorischen Nullachtfuffzehn-Kurs „Luigis Piste", der zwar nicht durch einen hohen Grad an Spielwitz besticht, dafür aber ideal ist, um sich in die neue Steuerung einzuarbeiten (sofern das für euch überhaupt nötig ist) und das Gameplay kennenzulernen. Doch dann wird's immer abgefahrener: Die Kuhmuh-Weide ist eine Variante der Moo-Moo-Farm, die unter dem Namen Kuh-Muh-Farm auch in *Mario Kart DS* enthalten war. Auch diesmal wieder machen euch Maulwürfe, die hin und wieder aus den Erdlöchern hopsen, das Leben schwer. Weiter geht's mit der Pilz-Schlucht, in der ihr überdimensionale Champignons als Trampoline benutzt. Sprünge auf diesen Pilzkatapulten werden übrigens automatisch ausgeführt. Ihr müsst lediglich entscheiden, auf welches Schwammerl ihr zusteuern wollt. Am Ende des Wegs



PIZZALE Die DS-Pisten wurden spielerisch 1:1 übernommen und schauen brillant aus. BILD: NINTENDO

RUCKELN? NÖ? Ehrensache: Selbst mit vier Spielern gleichzeitig läuft das Spiel stets flüssig. BILD: NINTENDO

SHOPPING-PARADIES Die Kokos-Promenade hat sich zu unserer Lieblingspiste entwickelt. BILD: NINTENDO

gibt es sogar eine Abzweigung, aber wir können uns nicht hundertprozentig festlegen, welche besser ist: Die eine Route ist etwas länger, dafür gibt es auf der anderen eine Fülle neuer Items. In den Kokos-Promenaden, einem gigantischen Einkaufszentrum, begegnen euch sogar eure Miis auf dem Parkplatz: Seid ihr zu unachtsam unterwegs, braust ihr voll in die Fahrzeuge hinein. Das hört sich witzig an und sieht in der Praxis genauso aus – klar ist allerdings auch, dass sich *Mario Kart Wii* dadurch noch viel mehr dem Comic-Look zuwendet und dadurch sehr verspielt wirkt. Aber Realismus war ja noch nie der Anspruch der Serie.

DONNERBLITZ, NEUE ITEMS!

Damit es auch abseits der Strecken Neues zu entdecken gibt, integrierten die Entwickler drei neue Items ins Spiel: Der POW-Block funktioniert ganz ähnlich wie es im Arcade-Spiel *Mario Bros.* Anfang der Achtziger der Fall war: Löst ihr den Block aus, dauert es eine kurze Zeit, bis alle eure Kontrahenten heimtückisch durch die Gegend geschleudert werden. Die Wirkung ist in etwa mit dem Blitz vergleichbar, aber ihr könnt den Dreher auch verhindern: Dazu müsst ihr einfach dreimal springen, wenn das POW-Symbol über eurem Fahrer leuchtet – schon seid ihr das Ungetüm los. Das würden wir uns im Eifer des Gefechts beim Blitz auch wünschen!

Dann wäre da auch noch die Gewitterwolke, die einen zwiespältigen Nutzen in sich birgt: Wer das Item einsetzt, wird zwar für kurze Zeit mit einem Tempo-Boost belohnt, allerdings hält der Vorteil nicht allzu lange an, denn schon nach dem Ende der Geschwindigkeits-Phase werdet ihr mit dem Blitz bestraft. Aber Ehrensache, dass ihr das Unheil auch abwenden könnt: Wenn ihr an anderen Fahrer vorbeifahrt und sie berührt, setzt ihr sie unter Schock und gebt den Wolkenblitz weiter. Der Spieler, bei dem sprichwörtlich der Donner einschlägt, ist dann der Gelackmeierte und verliert wertvolle Sekunden. Neues Item Nummer 3: der Maxi-Pilz aus *New Super Mario Bros.*. Aber ist sicherlich jegliche Erklärung überflüssig. Klar, dass ihr nach dem Verzehr dieses Giganto-Champignons

Das Wii-Wheel: So funktioniert's!

Schritt für Schritt: So macht ihr das Wii-Wheel startklar!

BILD: NINTENDO

SO SIEHT'S AUS Das Wii-Wheel ist deutlich hochwertiger verarbeitet als die billigen Lenkräder, die den Wii-Launch-Rennspielen beilagen.

BILD: NINTENDO

ABZUG Das Wii-Wheel von hinten: Dieser Button fungiert als verlängerter Arm des B-Triggers. Hiermit wird gedriftet.

BILD: N-ZONE

PLUG AND PLAY Die „Installation" des Wii-Wheels ist ganz leicht: einfach die Wii-Fernbedieung oben einstecken und schon kann das Rennen beginnen!

BILD: N-ZONE

PRAKTISCH Ein Schlitz macht's möglich: Während der Benutzung des Wii-Wheels wird der Sensor der Wii-FB nicht verdeckt.

kurzzeitig enorm an Größe gewinnt und andere Fahrer damit locker plattmachen könnt!

Wie in den Vorgängern könnt ihr auch diesmal Items hinter euch herziehen, beispielsweise drei grüne Panzer oder die Bananenschale. Nähert sich von hinten ein Gegenstand, lasst ihr die Gegenstände einfach los, um den Angriff auszuhebeln. Werdet ihr angegriffen, gibt der Lautsprecher eurer Wii-Fernbedienung zudem ein Geräusch aus, das euch alarmiert. Gut gelöst!

PROFIS WEITER IM VORTEIL

Doch die wichtigste Frage, die euch sicher am meisten interessiert: Spielt sich *Mario Kart Wii* „simpler" als die Vorgänger? Wir beantworten diese Frage mit einem „Jein": Auf der einen Seite stört viele Profizocker möglicherweise das vereinfachte Driften. Statt sich in die Kurve zu legen und dann mit dem Analogstick ein paar Mal gegenzulenken, wie es in den Vorgängern der Fall war, genügt es jetzt, die Drifttaste einfach gedrückt zu halten. Der Turbo wird nach ein paar Sekunden automatisch gezündet. Das Snaken, wie es in *Mario Kart DS* noch

SEBASTIAN STANGE
reißt das Ruder rum.

Wer hätte gedacht, dass sich *Mario Kart Wii* mit dem Wii-Wheel so elegant steuern würde? Schon im letzten Monat hatte ich die Ehre, das Lenkrad in die Hand zu nehmen, um ein Drittheller-Spiel damit zu lenken. So richtig euphorisiert hat mich das aber nicht. Man merkt sehr deutlich, dass Nintendo wesentlich länger über die richtige Balance im Steuerverhalten nachgedacht hat – und das macht sich bezahlt. Ich als Profi bevorzuge dennoch ganz klar die Verwendung eines Alternativ-Controllers. Mit dem GameCube-Pad komme ich am besten zurecht, das gilt für *Super Smash Bros. Brawl* ganz genauso. Ich möchte die Entwickler aber für die Entscheidung loben, den Spielern die Wahl zu lassen, wie sie *Mario Kart Wii* steuern möchten. Nur bin ich skeptisch, ob sich das Wii-Wheel unter den Profizockern als Eingabegerät etablieren wird. Dafür ermöglicht es meiner Meinung nach zu wenig Präzision in den späteren Cups.

» Spielt sich Mario Kart Wii simpler als die Vorgänger? Wir sind der Ansicht: „Jein". «

KART-KULT Die Gestaltung der Karts erinnert sehr stark an die Nintendo-DS-Version. BILD: NINTENDO

EASY DRIFTEN Anfänger können auch automatisches Driften wählen. Wer's braucht ... BILD: NINTENDO

MISSION MARIO Oha, welchen Modus zeigen wir denn hier? Lasst euch überraschen! BILD: NINTENDO

möglich war, funktioniert in *Mario Kart Wii* nicht mehr. Profis wie unseren N-ZONE-Highscore-Wettbewerbs-Champion Sascha Bräuninger, der seinerzeit (bis auf eine Gentleman-Niederlage) alle Siege in *Mario Kart DS* einfuhr, wird das sicher ärgern. Schließlich könnte man meinen, dass der Anteil an Können jetzt merklich heruntergeschraubt wurde und viel vom Glück abhängt – oder? Nicht unbedingt, meinen wir, denn wer alle Abkürzungen kennt und die Strecken in- und auswendig gelernt hat, der ist auch weiterhin klar im Vorteil. Profizocker müssen sich also keine Sorgen machen, dass plötzlich gar kein spielerisches Talent mehr zählt, sondern nur noch Glück. Und außerdem bleibt die Quintessenz der Serie auch weiterhin erhalten – und das sind seit jeher die flotten Rennen, in die jeder Spieler ohne große Vorkenntnisse einsteigen kann! Wir ziehen den Hut vor der perfekt ausbalancierten Spielbarkeit, denn mit *Mario Kart Wii* kommt wirklich jeder zurecht, nicht nur dank Wii-Wheel.

LENKRAD UNTER KONTROLLE?

Das führt uns sogleich zum zweiten wichtigen Merkmal des neuen Wii-Rasers, der Steuerung. Wer von Turbo-Drifts und Schlittertechniken den Hauch einer Ahnung hat, wird es vermutlich begrüßen, dass man *Mario Kart* auch völlig ohne Analogstick steuern kann, sondern mit einem Lenkrad, das jeder vom Auto her kennt. Wir schnappten uns also ein Wheel und drehten ein paar Runden. Was uns sofort missfiel: Die Platzierung der eigenen Finger ist zunächst unklar. Es fühlt sich ungewohnt an, Items mit dem B-Trigger abzuschießen, da man nicht genau weiß, ob man das Wii-Wheel auf der Rückseite mit dem Zeige-, Ring- oder Mittelfinger umklammern soll. Nach einer gewissen Einspielzeit hatten wir den Dreh zwar raus und bevorzugten ganz klar den Mittelfinger, aber so richtig ergonomisch fühlte sich die Bedienung trotzdem nicht an. Einsteiger mag das sicher nicht stören, aber für Profis empfehlen wir ganz klar eine der klassischen Steuervarianten mit GameCube-Pad, Classic-Controller oder der

Wii-Fernbedienungs-Nunchuk-Kombination. Da sich das Wii-Wheel nicht wie ein typisches Konsolenlenkrad zurück in die Ursprungsposition bewegt, könnt ihr euch außerdem nie hundertprozentig sicher sein, dass ihr euch wirklich geradeaus bewegt. Aber bei aller Kritik: Die Hardware-Tüftler von Nintendo haben diesen Störfaktor nach besten Kräften beseitigt und die Empfindlichkeit ist relativ gut ausbalanciert, wenn man die Maßstäbe von Gelegenheitsspielern heranzieht. Hardcore-Zocker wird dagegen spätestens beim 150-ccm-Cup stören, dass präzises Lenken mit den bewährten Controllern einfach besser möglich ist. Ein Umstecken der Fernbedienung während des Rennens ist übrigens nicht möglich: Wer sich also vor dem Rennen für die Steuerung mit Nunchuk und Wii-FB entschieden hat, kann nicht plötzlich zum GameCube-Controller zurückwechseln. Im Online-Modus wird sogar jeweils eingeblendet, welche Steuervariante ihr verwendet – so ist für eure Mitspieler auf den ersten Blick ersichtlich, ob ihr eventuell Nachteile habt, weil ihr zum Beispiel mit dem Wii-Wheel unterwegs seid. Welche Steuermöglichkeit wir weshalb bevorzugen, lest ihr im Extrakasten.

KEINE MACHT DEN CHEATERN!

Wer erinnert sich nicht gerne an die Zeit zurück, als man *Mario Kart DS* gemütlich zuhause via WLAN oder an einem öffentlichen Hotspot über die Wi-Fi Connection zockte und es noch keine Cheater gab? Dass das Schummeln diesmal nicht mehr möglich ist, liegt den Entwicklern sehr am Herzen. Das bestätigte uns Nintendo im Rahmen einer Präsentation des Spiels. Die Anti-Cheater-Garantie dürfte vor allem deshalb gewährleistet sein, weil die umstrittene Snake-Technik, durch die man sich durch schnelle Lenkmanöver einen Vorteil herausfahren konnte, nun endgültig der Vergangenheit angehört. Auch Schummelmodule wie das Action Replay gibt es für Wii noch nicht, somit ist auch hier den Fairplay-Verweigerern Tür und Tor verriegelt – und das bleibt hoffentlich lange so! Aber wie funktioniert der Online-Modus eigentlich? Das wollten

Welche Steuerung darf's sein?

Mit welchem Controller spielt sich Mario Kart Wii am besten? N-ZONE kommentiert alle Steuerungs-Varianten.

WII-FERNBEDIENUNG (MIT WII-WHEEL) ★★★

BILD: N-ZONE

Vor allem für Gelegenheitsspieler ist das Wii-Wheel die beste Methode, *Mario Kart Wii* zu spielen: Die Handhabung erinnert an ein klassisches Lenkrad und geht locker von der Hand. Damit man besser driften kann, hat Nintendo einen dicken Knopf auf die Rückseite des Wii-Wheels eingebaut, der als verlängerter Arm des B-Triggers fungiert. Nervig: Beim Spielen weiß man oft nicht, ob man den Knopf mit dem Zeige- oder Mittelfinger anfassen soll. Für Profis scheidet das Wheel aber aus – dazu ist die Steuerung in den höheren Cups zu unpräzise. Zum Schluss haben wir noch einen Logikfehler entdeckt: Habt ihr schon mal ein Motorrad mit einem Lenkrad gesteuert? Wir auch nicht!

WII-FERNBEDIENUNG (OHNE WII-WHEEL) ★★

BILD: NINTENDO

Wer nicht genügend Nunchuks, GameCube- oder Classic-Controller besitzt, kommt um diesen Steuerungs-Kompromiss nicht herum. Der Haken: *Mario Kart Wii* lässt sich mit der Wii-FB alleine – also ohne Wii-Wheel – nur sehr eingeschränkt steuern. Größtes Manko: Der B-Trigger auf der Rückseite der Fernbedienung lässt sich nur mit verkrampftem Finger erreichen. Gerade weil diese Taste fürs Driften ungeheuer wichtig ist, raten wir von dieser Steuerungsmethode ab. Lieber noch ein Wii-Wheel dazukaufen! Zumindest in Japan ist das Zubehör auch separat erhältlich.

Wii-FB+NUNCHUK / GAMECUBE-CONTROLLER ★★★★★

BILD: NINTENDO

Diese beiden Steuerungsmethoden spielen sich sehr ähnlich, daher vergeben wir eine gemeinsame Wertung. Handhabung und Präzision sind phänomenal und in etwa mit der Steuerung von *Mario Kart: Double Dash!!* vergleichbar. Auch die Tatsache, dass man sowohl die Karts als auch die Motorräder gut im Griff hat, spricht für die Verwendung eines Nunchuks oder GameCube-Pads. Nintendo blendet übrigens im Online-Modus ein, welchen Controller ihr benutzt. Eine nützliche Funktion, damit Fairness gewährleistet ist!

CLASSIC-CONTROLLER ★★★★

BILD: NINTENDO

Diese Steueralternative ist in etwa mit dem GameCube-Controller vergleichbar, jedoch liegen die Tasten hier nicht so eng beieinander. Die Druckpunkte der linken und rechten Schultertasten (zum Driften und Abfeuern von Items) sind außerdem etwas härter als beim Cube-Pad, was die Steuerung nicht ganz so komfortabel wirken lässt. Weiteres Handicap: Das Kabel, das den Classic-Controller mit der Wii-Fernbedienung verbindet, ist beim Spielen eher hinderlich.

DÉJÀ-VU Kommt euch dieses Stadion bekannt vor? Willkommen in der Waluigi-Arena! BILD: NINTENDO

wir natürlich ausprobieren. Ihr habt wie bei *Mario Kart DS* die Möglichkeit, registrierte Freunde herauszufordern, euch an weltweit per Zufall ausgewählten Gegnern zu messen oder euch auf kontinentale Rivalen zu beschränken. Die Möglichkeit, wie in der DS-Version Spieler gleichen Talents gezielt zu suchen, fehlt leider. Ihr könnt dafür diesmal zu zweit per Splitscreen an einer Konsole Platz nehmen und so um Ruhm und Ehre fahren. Eine sinnvolle Idee!

DER ONLINE-TEST

Wir klickten auf den Menüpunkt „Rennen erstellen", während unsere Test-Rivalen (die unter anderem im amerikanischen Nintendo-Hauptquartier saßen) die Option „Rennen beitreten" wählten. Nacheinander klinkte sich jeder Mitspieler in die Wi-Fi Connection ein, was durch eine sehr hübsche Animation im Menü kenntlich gemacht wird:

» Ist Mario Kart Wii besser oder schlechter als die Vorgänger? Wir sind der Meinung: weder noch! «

BOAH! Kein Vergleich zu damals: Technisch wirken die Retro-Kurse einfach fantastisch. BILD: NINTENDO

ONLINE-RENNER Leider wird im Wi-Fi-Modus kein „richtiger" Chat unterstützt. Das wäre das i-Tüpfelchen gewesen. BILD: NINTENDO

THOMAS EDER
geht mit Koopa-Panzer in Führung.

Mann-o-Meter, Nintendo hat es mal wieder geschafft und mich mit dem Rennspielfieber infiziert. *Mario Kart: Double Dash!!* hat mich damals in jeder Hinsicht gerockt – und bei *Mario Kart Wii* wird es ähnlich sein. Unter den Strecken sind einige meiner größten damaligen Favoriten, unter anderem das Sorbet-Land aus der Nintendo-64-Version oder die Waluigi-Arena, die mich auf dem GameCube immer einiges an Frust gekostet hat. Aber als Liebhaber des Game Boy Advance überrascht es mich, dass die Entwickler aus *Mario Kart: Super Circuit* keine Pisten integrierten. Die sind doch teilweise genauso kreativ und abgefahren gestaltet wie in den neueren Teilen. Dafür hätte ich lieber auf die arg minimalistischen Strecken aus *Super Mario Kart* verzichtet. Auch über einen Netzwerk-Modus, wie ihn *Mario Kart: Double Dash!!* für den GameCube bot, hätte ich mich sehr gefreut. Damals musste ich mir extra einen Breitband-Adapter für 50 Euro dazukaufen, um den Funracer an bis zu acht Fernsehern gleichzeitig zu spielen, jetzt ist das Teil schon in der Wii fest integriert und die Entwickler unterstützen es nicht. Ein Jammer! Aber ich will nicht zu viel meckern, schließlich ist der Wii-Raser noch genauso spaßig wie eh und je. Und Hauptsache, Wario ist als spielbarer Charakter dabei, denn er ist sowieso die coolste Sau des Nintendo-Universums. Also, Kollegen, macht euch auf meine Attacken gefasst!

Der Globus schwenkt genau auf den Ort, an dem sich euer Rivale befindet. Nett! Leider mussten wir aber auch eine Entdeckung machen, die wir so nicht erwartet hatten: Der von vielen N-ZONE-Lesern herbeigesehnte Chat entpuppte sich als erschreckend nichtig: Ihr könnt lediglich vordefinierte Nachrichten verschicken, zum Beispiel „Hallo!“, „Welcher Kurs?“ oder „Yaaahay!“. Das hat zwar den praktischen Vorteil, dass eure Kommentare gleich in die jeweilige Sprache, die euer Kontrahent versteht, übersetzt werden. Allerdings hätten wir uns zumindest bei Freunden gewünscht, eigene Texte verfassen zu können. Wir prognostizieren schon Zustände wie diese: Da verabredet man sich mit Kumpels zu ein paar Online-Runden *Mario Kart Wii* und muss sich nebenbei ein Handy-Headset ans Ohr klemmen, um sich während des Spielens zu unterhalten. Nintendo, euer Jugendschutz in allen Ehren, aber bei Matches gegen registrierte Freunde hätten wir uns deutlich mehr Freiheit gewünscht!

Ist *Mario Kart Wii* also besser oder schlechter als die Vorgänger? Wir sind der Meinung: weder noch! Das Spielprinzip rockt noch genauso wie zu Super-Nintendo-Zeiten und der Online-Modus ist eine sinnvolle Erweiterung der Wi-Fi-Funktionen aus *Mario Kart DS*. Das Geniale daran: Der Wii-Renner eignet sich auch perfekt dafür, mit der Familie ein paar Runden zu drehen: Während ihr mit dem GameCube-Pad hervorragend klarkommt, bevorzugen eure Eltern oder Geschwister bestimmt die deutlich simplere Steuerung via Wii-Wheel. Spaß für jedermann – war es nicht gerade das, worauf Nintendo abzielte? Am Ende ist es leicht für uns, die Prozentpunkte für Single- und Multiplayer-Modi zu vergeben: *Mario Kart Wii* erinnert spielerisch und inhaltlich sehr stark an die DS-Version, also küren wir die Wii-Raserei mit derselben fantastischen Wertung wie anno dazumal. Wie es die Entwickler schaffen, uns Spieler immer wieder zu begeistern, wird wohl auf ewig ein Geheimnis bleiben. Egal, wir driften einfach wieder weiter … ■

ÜBERSICHTLICH Anhand von Text-Einblendungen seht ihr während der Rennen, wer in Führung liegt. BILD: NINTENDO

CHRISTOPH KRAUS
hat alle Pisten gesehen.

Anpassung geglückt! Mario Kart Wii spielt sich wie die DS-Version, nur jetzt mit noch mehr Online-Funktionen, neuen Vehikeln und – ist ja klar – frischen Strecken. Unter den geheimen Fahrern befinden sich zwei wirkliche Überraschungen und die Steuerung geht locker von der Hand, auch wenn ich die klassischen Varianten bevorzuge. Aber warum nur hat Nintendo das Netzwerk-Feature aus Double Dash!! gestrichen? Ein Jammer! Wenigstens ist das Streckendesign wieder richtig genial geworden, und die Tatsache, dass ich die Wettkampf-Modi jetzt auch via Wi-Fi Connection spielen kann, rockt total. Allerdings hätte ich mir einen echten Chat gewünscht. Nächstes Mal bitte!

MARIO KART Wii

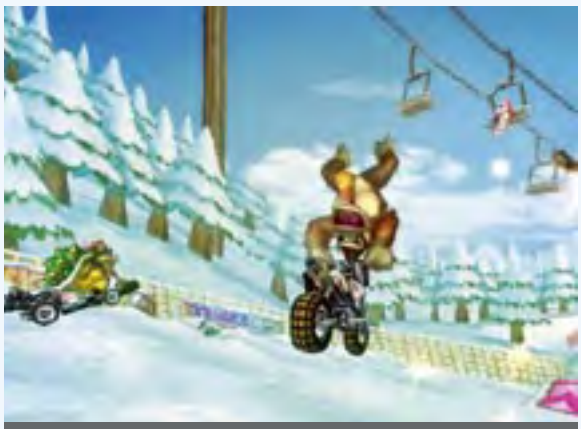
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	11. April 2008
Spieler:	1-12
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Mario Kart: Double Dash!! (GC)

- ↗ Sehr kreatives Streckendesign
- ↗ Jetzt auch Wettkampf-Modi online!
- ↗ Wii-Wheel optimal für Gelegenheitsspieler, …
- ↙ … aber für Profis zu simpel

WERTUNG STEUERUNG 90% GRAFIK 82% SOUND 83%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
94%	87%

Das Wii-Rennwunder erinnert an die DS-Version, bringt aber noch mehr Features mit. Multiplayer-Hit-Garant!



SCHWACH Das Charaktermodell des Riesenaffen Donkey Kong sieht nicht gerade detailliert aus. BILD: NINTENDO

TOAD-SEIFENKISTE Bei der Gestaltung der Karts und Motorräder haben sich die Entwickler viel Mühe gegeben. BILD: NINTENDO

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, GLEICH BESTELLEN.

200.*

NEUERÖFFNUNG!

BOMBASTISCHE ANGEBOTE!

USK: Freigegeben ohne Altersbeschränkung

FORMEL 1 Championship Edition
Art. Nr.: 953 6144

USK: Freigegeben ab 6 Jahren

RIDGE RACER 7
Art. Nr.: 953 6149

RESISTANCE - Fall Of Man
Art. Nr.: 953 6148

USK: Keine Jugendfreigabe

USK: Freigegeben ab 12 Jahren

MOTORSTORM
Art. Nr.: 953 6149

39,– Je

USK: Freigegeben ab 6 Jahren

Inkl. Kamera, Spielplan und Kamerastativ

79,–

THE EYE OF JUDGMENT
Art. Nr.: 958 4270

* 200. NEUERÖFFNUNG IN IVRY/FRANKREICH. SATURN JETZT IN NEUN LÄNDERN

127x IN DEUTSCHLAND

Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe.
Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, GLEICH BESTELLEN.

Jetzt vorbestellen

Erscheinungstermin 29.04.

USK: Keine Jugendfreigabe

Vorverkaufsbox inkl. Schlüsselband*

Vorverkaufsbox

10,-

GRAND THEFT AUTO IV
Jetzt bestellen! Der Tophit des Jahres 2008. Erscheinungstermin 29.04.08. Vorverkaufsbox inkl. Schlüsselband.

*Jetzt exklusive Vorverkaufsbox inkl. Schlüsselband für € 10,- kaufen und die € 10,- werden komplett zum Start am 29.04.08 auf den Verkaufspreis von € 64,- angerechnet.

39,-

GRAN TOURISMO Prologue 5
Gran Turismo 5 Prologue bietet uber 70 Fahrzeugmodelle, darunter Audi, Volkswagen, BMW, Mercedes Benz und Ferarri. Rennstrecken wie an der Eiger Nordwand, der Stadtstrecke in London und der Rennstrecke in Suzuka.
Art. Nr.: 966 8433

USK: Freigegeben ohne Altersbeschränkung

Alle Angebote gültig ab 09.04.08. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

200. NEUERÖFFNUNG IN IVRY/FRANKREICH. SATURN JETZT IN NEUN LÄNDERN

SATURN

WIR HASSEN TEUER!

BÖSE BUBEN Mit ihrem Lebensstil waren die Aerosmith-Jungs der Schreck aller Schwiegermütter. BILD: ACTIVISION

Fakten

- Über 40 Titel
- Über 50% Aerosmith-Songs
- Story folgt der Karriere von Aerosmith
- Original-Bühnen
- Keine neuen Spielmodi

Guitar Hero Aerosmith

Habt ihr das Zeug zum Superstar oder taugt ihr nur für die Vorband?

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Wenn ihr das Wort „Rockopas" hört, denkt ihr bestimmt sofort an die Rolling Stones, oder? Doch die sind nicht die einzige bedeutende US-Band, die auch knapp vorm Rentenalter noch ganze Arenen füllt. Da wäre beispielsweise Steven Tyler, der vor kurzem erst 60 wurde. Unter dem Namen Aerosmith touren er und seine Kollegen bereits seit über 35 Jahren durch die USA und gingen durch alle Höhen und Tiefen, die man in einer Band so mitmacht. Nun wird ihnen die größte Rock-Ehre zuteil. Nein, nicht die Aufnahme in die „Rock And Roll Hall Of Fame", da sind sie schon seit 2001 drin. Gemeint ist vielmehr das größte Kompliment, das man einer Rockband machen kann: ein eigenes *Guitar Hero*-Spiel!

NIX NEUES

Mit *Guitar Hero Aerosmith* erlebt ihr die turbulente Geschichte der Band hautnah mit. Ihr begleitet Steven, Joe, Brad, Tom und Joey von den ersten Gigs in einer Schule bis hin zu Mega-Konzerten mit zehntausenden Zuschauern. Die Story wird dabei mit witzigen Comic-Sequenzen erzählt, wie sie bereits in *Guitar Hero III* zu sehen waren. Generell ist *Guitar Hero Aerosmith* technisch und inhaltlich extrem nah mit Teil 3 der Serie verwandt. Fast könnte man meinen, es handle sich hierbei lediglich um eine Alternativ-Version mit einer neuen Tracklist. Diese Sichtweise lässt sich nicht gänzlich abstreiten, bietet doch das neue Spiel keine wirklichen Gameplay-Innovationen. Die Spielmodi im Einzel- und Mehrspielermodus sind exakt gleich geblieben, das geniale Plastik-Klampfen-Gameplay wurde ebenfalls nicht angerührt und auch die bekannten *Guitar Hero*-Charaktere wie Lars Umlaut oder Xavoer Stone sind wieder mit von der Partie. Denn im Spiel gibt es nicht nur Aerosmith-Titel, sondern auch einige Songs von Bands, die ihre Karriere als Aerosmiths Vorband gestartet haben oder sich von ihrer Musik inspirieren ließen.

AEROSMITH DIGITAL

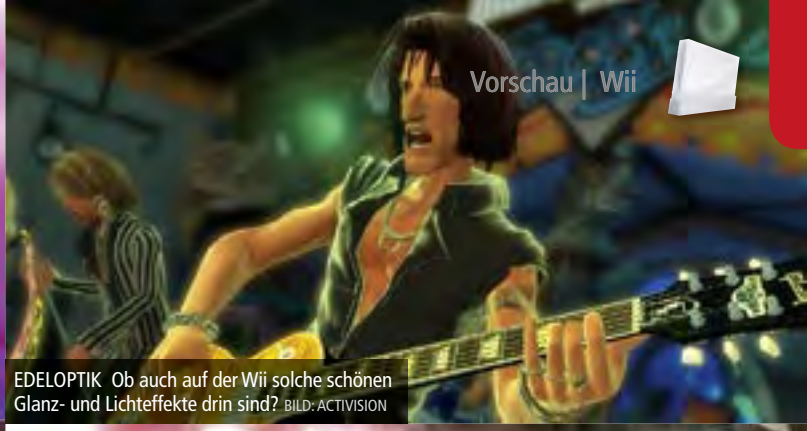
Insgesamt werden sich über 40 Titel im Spiel wiederfinden, davon über die Hälfte von Aerosmith. Ein Konzert beginnt aber stets mit den anderen Songs aus der Hand der Guitar-Heroes. Irgendwann hat das Publikum dann aber genug und verlangt nach Aerosmith. Nun stürmen die Jungs die Bühne und rocken so richtig das Haus. Ihr selbst schlüpft daraufhin in die

BLENDWERK Diese Shots stammen aus der Xbox-360-Version. Zudem fehlt darauf die Noten-Anzeige. BILD: ACTIVISION

ROCK HOCH ZWEI Natürlich könnt ihr auch mit oder gegen einen Freund spielen. BILD: ACTIVISION

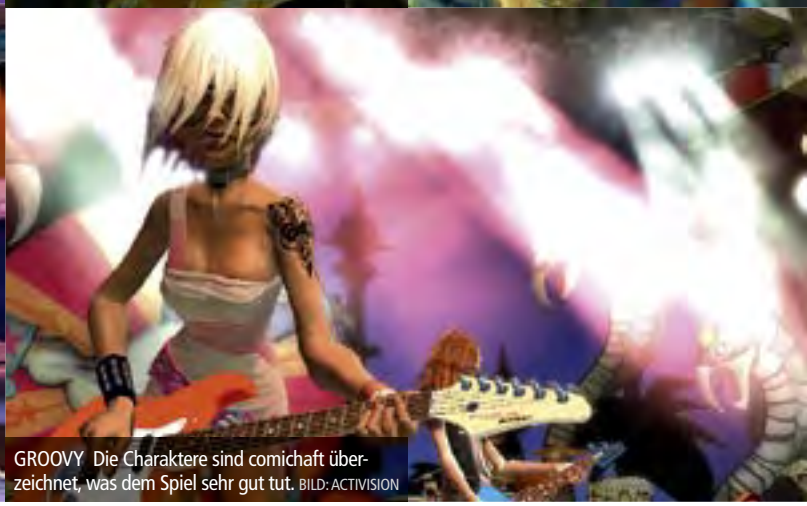
ERSTE SCHRITTE Anfangs bespielt ihr lausige Events, doch das ändert sich bald. BILD: ACTIVISION

WORT FÜR WORT Steves Gesang beeindruckt durch perfekte Lippensynchronizität. BILD: ACTIVISION



EDELOPTIK Ob auch auf der Wii solche schönen Glanz- und Lichteffekte drin sind? BILD: ACTIVISION

FAIRE SACHE Auch wenn er nicht spielbar ist, wird Drummer Joey immer wieder ins Rampenlicht gerückt. BILD: ACTIVISION



GROOVY Die Charaktere sind comichaft überzeichnet, was dem Spiel sehr gut tut. BILD: ACTIVISION

Rollen von Joe Perry, Brad Withford oder Tom Hamilton und bearbeitet die Saiten von Bass und Gitarre durch geschicktes Klimpern auf dem Gitarrencontroller. Wie ihr auf den Screenshots sehen könnt, bekamen wir zwar nur die Xbox-360-Version zu sehen, jedoch sollte das Spiel auch auf der Wii eine gute Figur machen. Gerade die digitalen Versionen der Aerosmith-Mitglieder konnten überzeugen. Die Band ist nett überzeichnet, aber immer noch sofort erkennbar. Dank Motion-Capturing-Aufnahmen mit der gesamten Band hampeln die Rocker wunderbar realistisch über die Bühne. Sogar Steven Tylers Mund wurde eingescannt, weshalb sein digitales Alter Ego die Songs wirklich lippensynchron darbietet. Ehrensache, dass die wichtigsten Bühnen, auf denen die Band je spielte, auch als digitale Version im Spiel enthalten sind. Wie ihr seht, ist *Guitar Hero Aerosmith* deutlich mehr als ein Songpaket.

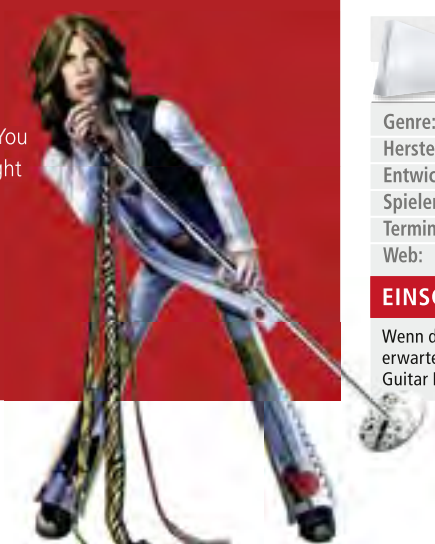
SO GUT WIE EH UND JE

Wer *Guitar Hero III* bereits gespielt hat, dürfte sich auch in der *Aerosmith*-Variante sofort zu Hause fühlen. Alle Menüpunkte sind am gewohnten Platz und auch der Spielablauf überrascht nicht. Die Songs sind allesamt sehr gute Aufnahmen und wunderschön an das Spiel angepasst. Wenn ihr also Fehler macht, fehlt der Gitarrentrack wirklich so lange, bis ihr wieder im Rhythmus seid. Die Lieder, die uns im Rahmen einer Präsentation vorgeführt wurden, waren zwar allesamt etwas langsamer, forderten dank komplizierter Soli aber auch immer wieder das Können des Gitarristen heraus. Ob es auch noch extrem schnelle Titel wie den von Dragonforce in Teil drei geben wird, steht in den Sternen. Ein gutes *Guitar Hero*-Spiel wird der Aerosmith-Ableger allemal, denn Activision lässt die Spielmechanik des Erfolgstitels unangetastet und konzentriert sich stattdessen auf eine möglichst tolle Inszenierung. Die ist bei Konzerten ohnehin das A und O. Wenn ihr jetzt noch auf Aerosmith abfahrt, könnt ihr euch auf den Sommer freuen. Denn dann könnt ihr endlich in die Saiten schlagen und mit euren Idolen abrocken. ■

Enthüllt: Die ersten Songs!

Noch sind viele der im Spiel enthaltenen Titel streng geheim. Doch wir verraten euch hier bereits zehn Songs, die ihr auf jeden Fall in Guitar Hero Aerosmith spielen dürft.

Mott the Hoople	- All the young Dudes
Cheap Trick	- Dream Police
Joan Jett	- I Hate Myself for Loving You
The Kinks	- All Day and All of the Night
Aerosmith	- Make It
Aerosmith	- Uncle Salty
Aerosmith	- Draw the Line
Aerosmith	- Movin' Out
Aerosmith	- No Surprise
Aerosmith	- Sweet Emotion



VORSCHAU
GUITAR HERO AEROSMITH

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
Spieler:	1-2
Termin:	Juni 2008
Web:	www.activision.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Wenn die finale Songauswahl überzeugt, erwartet euch hier die perfekte Ergänzung zu Guitar Hero III. Diesmal ohne Mono-Bug!

Okami

Zückt den Tuschepinsel und rettet die Welt!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

VIDEO AUF DVD

Fakten

- Wii-Port eines PS2-Spiels …
- … eines hervorragenden PS2-Spiels
- Neu: 16:9- und 480p-Modi
- Steuerung per Wii-FB, Nunchuk
- Pointer wird zum Malen genutzt
- Ansonsten 1:1-Umsetzung

Okami ist nicht gerade ein neues Spiel, vielmehr scheint Capcom mit *Resident Evil 4 – Wii Edition* so viel Erfolg gehabt zu haben, dass man gleich den ganzen Hit-Katalog der alten Konsolen auf die Wii loslässt. *Resident Evil: Zero* befindet sich bereits für die Wii in der Mache und auch *Okami* ist schon vor über einem Jahr für die PS2 erschienen. Das fantastische Action-Abenteuer entpuppte sich als kleines Kunstwerk und wurde hoch gelobt, was sich leider nicht in den Verkaufszahlen zeigte. Ein schönes Abschiedsgeschenk war es allemal, denn das Clover Studio – wo man auch *Viewtiful Joe* entwickelte – machte kurz nach dem Erscheinen von *Okami* dicht. Doch keine Sorge, unter dem Namen „Seeds" tüfteln die *Okami*-Macher längst an neuen Spielideen.

SELTSAM, ABER WUNDERSCHÖN

Doch was ist es nun, das die Kritiker an *Okami* so begeistert und die Käufer dennoch kalt lässt? Am Einfachsten lässt sich das mit „Charakter" beantworten. Denn das Spiel ist sehr speziell und es kann gut sein, dass es schlichtweg nicht den Geschmack der breiten Masse trifft. Es beginnt schon bei der Story: Anstelle des üblichen Helden – möglichst einziger Überlebender eines Überfalls und mit viel Wut im Bauch – steuert ihr hier eine weibliche Gottheit in Form einer Wölfin. Ihr zur Seite steht der winzige Künstler Issun, der stets mit mehr oder weniger hilfreichen Wortmeldungen zur Stelle ist. Das ist schon recht abgefahren, wird aber von der Spielgrafik noch deutlich übertroffen. Denn die wirkt, als würde sich das Spiel nicht auf einem Fernsehschirm, sondern inmitten einer japanischen Tuschezeichnung abspielen.

TRAUMHAFT Auch auf der Wii bezaubert Okami mit einer malerischen Spielwelt. BILD: CAPCOM

METAMORPHOSE Mit einem einfachen Tintenkringel erweckt ihr diesen Baum wieder zum Leben. BILD: CAPCOM

SZENENWECHSEL Bei Kämpfen werdet ihr von einer magischen Wand an der Flucht gehindert. BILD: CAPCOM

Der genutzte Effekt erinnert ein wenig an das harte Cel-Shading, jedoch verlaufen hier alle Konturen butterweich und stets scheint das Bild in Bewegung zu sein – auch wenn die Kamera steht. Zwar erkennt man schnell die Tricks der Designer – viele Objekte sind beispielsweise nur zweidimensionale Sprites – jedoch wirkt die Grafik deswegen nicht weniger atemberaubend.

HAT JEMAND „ZELDA" GESAGT?

Dazu kommt ein feines Spielprinzip, das überraschend stark an die *Zelda*-Spiele erinnert. Die Göttin Amaterasu, in deren Rolle ihr schlüpft, muss den finsteren Dämon Orichi stoppen, der die Welt in Dunkelheit hüllt. Nun, er könnte auch gut Ganondorff heißen, oder? Außerdem erlernt ihr im Laufe des Spiels neue Zauber und Fähigkeiten, die euch nach und nach Zutritt zu neuen Arealen inmitten der weitläufigen Spielwelt verschaffen. Vielleicht stand spielerisch ein gewisses Spitzohr Pate, doch *Okami* hat auch einige Eigenheiten. Kämpfe finden beispielsweise in einem begrenzten Gebiet statt, wie es bei Japan-Rollenspielen gern der Fall ist. Neben normalen Angriffen und Combos wehrt ihr euch auch mit geschickten Pinselschwüngen. Jederzeit könnt ihr das Bild anhalten, die Kamera justieren und dann mit dem Wii-Pointer dicke Tuschestriche auf die Szenerie malen. Dadurch tropft ihr etwa Gegnern Tinte ins Gesicht, was sie blendet, oder ihr verpasst ihnen dadurch schmerzhafte Hiebe. Doch euer magischer Pinsel hat noch weitaus mehr Funktionen. Ihr bringt damit tote Bäume zum Erblühen, malt die Sonne an den Himmel, zaubert Seerosen als Brücke aufs Wasser, lasst Wind aufbrausen, löst kleinere Rätsel und erledigt Aufträge verschiedener Dorfbewohner.

DER HIT IST FAST GARANTIERT

Über dem ganzen Spiel schwebt bei aller Schwülstigkeit der Optik ein feiner Humor und so kommt es, dass die Spielfiguren allerlei schrullige Charakterzüge haben, sich spaßige Wortwechsel liefern und ihr auch einen blanken Hintern zu sehen bekommt. Wo? Das müsst ihr schon selbst herausfinden. Wir können euch jedenfalls nur empfehlen, die Augen nach *Okami* offen zu halten. Wenn das Spiel das Niveau der PS2-Version halten kann, wovon wir mal optimistischerweise ausgehen, steht euch hier ein Hit ins Haus. Dank Widescreen-Unterstützung und 480p-Support dürfte das Spiel außerdem noch einen deutlichen Zacken besser als die PS2-Version aussehen. Klar, wirklich massenkompatibel ist die Story um die weiße Wolfsgöttin deshalb immer noch nicht, doch *Okami* ist einfach etwas Besonderes. Wo sonst könnt ihr durch ein Gemälde stürmen und mit jedem eurer Schritte Blumen wachsen lassen? Das geht nur im Traum oder in einem Spiel, das sich fast wie einer spielt. ■

VORSCHAU

OKAMI

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Ready at Dawn (Portierung)
Spieler:	1
Termin:	Mitte 2008
Web:	www.capcom.com/okami

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Hält die Wii-Version das Niveau des PS2-Vorbilds, steht uns hier ein wunderschöner Hit ins Haus, auch wenn es nur eine Portierung ist.

GRÜNER DAUMEN Besiegte Gegner und jeder eurer Schritte lassen bunte Blumen sprießen. BILD: CAPCOM

PINSELSTREICH Mit einem Strich fügt ihr eurem Gegner ein wenig Schaden zu – sofern ihr genug Tinte habt. BILD: CAPCOM

SELTSAMER BEGLEITER Der Künstler Issun ist gerade mal so groß wie ein Floh. Was ist wohl sein Geheimnis? BILD: CAPCOM

ZUM ANGRIFF Nachdem ihr das Bild eingefroren habt, könnt ihr immer noch die Kamera bewegen. BILD: CAPCOM

FESTE DRAUF Der Humor im Spiel ist durchaus deftig und die Schar der Gegner ist herrlich bizarr. BILD: CAPCOM

DIE WELT IST BUNT Nach getaner Arbeit strotzt die Stadt vor Farbe und Leben. BILD: THQ

ARME SAU Dieser arglose Inky hat keine Chance gegen euren Blob! BILD: THQ

Fakten

- Erscheint auch für DS
- Entspringt einem niederländischem Studenten-Projekt, …
- … daher der seltsame Spieletitel!
- 10 große Levels
- Enthält Samples aus 16 verschiedenen Musik-Richtungen

De Blob

Wenn außerirdische Schleimwesen zum Pinsel greifen …

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Freiheit durch Farbe – das ist das Motto von *De Blob* und hat mit einem bösen Regime zu tun. Der fiese INKT-Konzern hat nämlich alle Farbe aus der Stadt Chroma-City gesaugt, weil die nämlich die Wurzel allen Übels sein soll. Das ist natürlich Blödsinn und die Stadt wirkt in Schwarz-Weiß eher tot als lebendig. „Das geht auf keine Kuhhaut!", denken sich da einige Einwohner und gründen den bunten Widerstand. Grellbunte Farben sollen die Stadt wieder erstrahlen lassen und Fröhlichkeit und Lebenslust verbreiten. Fehlt nur noch der geeignete „Pinsel" für den Job und der fällt ausgerechnet vom Himmel. Als außerirdischer Blob seid ihr wie geschaffen für die Widerstandsbewegung, schließlich könnt ihr beliebig Farbe tanken und zieht stets eine Farbspur hinter euch her, was das Anmalen der Stadt zum sprichwörtlichen Spaziergang macht.

ALLES UNTER KONTROLLE

Mit dem Stick des Nuchuks bewegt ihr euren freundlich grinsenden Blob kinderleicht durch die Straßenschluchten. Ein Schütteln der Wii-FB sorgt für Sprünge. Mit dem Z-Button visiert ihr Gegner oder Objekte an, um sie gezielt anzuspringen. Außerdem verrät euch ein zuschaltbares Radar, in welcher Richtung sich Missionsziele und Farbcontainer befinden. Letztere sind euer wichtigstes Handwerkszeug. Ihr sammelt die roten, gelben oder blauen Farbflaschen durch Überrollen auf und könnt durch Mischen auch orange, lila, grüne oder braune Farbe annehmen. Die Häuser der Stadt malt ihr dann einfach an, indem ihr dagegenhüpft oder daran entlangrollt.

DIE REVOLUTION IST BUNT

Ganz so einfach ist die Befreiung von Chroma-City natürlich nicht. Es tummeln sich beispielsweise Inkys, die Ordnungshüter des INKT-Konzerns, in den Straßen und Wasserflächen waschen euch die Farbe aus dem Blob-Körper. Im schlimmsten Fall geratet ihr in Kontakt mit der schwarzen Chemiebrühe INK. Dann müsst ihr schleunigst Wasser finden, um euch zu waschen, sonst ist eure Befreiungsmission gescheitert. Gut, dass euer Blob ein wenig Klebekraft besitzt, weshalb er an senkrechten Wänden nur langsam zu Boden rutscht. Von dort könnt ihr durch gezielte Sprünge von Hauswand zu Hauswand hüpfen und nicht nur Gefahren am Boden ausweichen, sondern auch fette Combo-Extrapunkte sammeln. Euer Ziel in jedem der zehn Levels ist es, genügend Punkte zu sammeln, um jeweils ein Areal weiterzukommen. Das bewerkstelligt ihr durch das Bemalen der Spielwelt, das Besiegen von Gegnern oder das Erfüllen von Aufträgen. So müsst ihr beispielsweise Häuser in bestimmten Farben anmalen, auf Zeit eine bestimmte Sprung-Route zurücklegen oder besonders knifflige Stellen bemalen. Für jede erfüllte Mission und jeden komplett bemalten Häuserblock gibt es Extra-Zeit und -Punkte. Seht zu, dass ihr innerhalb des Zeitlimits ins Ziel kommt!

EINFACH NUR SPASS

De Blob gelingt etwas, was nur wenige Spiele schaffen. Es macht einfach Spaß! In dem Moment, in dem ihr den Controller in die Hand nehmt, werdet ihr zufrieden grinsen. Es ist einfach fantastisch anzusehen, wie sich die graue Schachtelstadt allmählich in eine freundlich-bunte Welt verwandelt. Die Steuerung ist simpel und die interaktive Musik verbreitet jede Menge Stimmung. Je nachdem, in welcher Farbe ihr die Häuser anpinselt, werden verschiedene Musik-Samples abgespielt, und nach und nach malt ihr nicht nur die Stadt an, sondern stellt euch auch den Soundtrack des Spiels zusammen. Kaum ein anderes Wii-Spiel strahlt so viel Fröhlichkeit aus, weshalb wir hoffen, dass das eher simple Spielprinzip auch genügend Tiefgang bietet, um langfristig zu motivieren. Denn im Demo-Level gab es neben dem spaßigen Bepinseln verschiedener Ziele recht wenig zu tun. Die Screenshots aus den späteren Levels versprechen zumindest abwechslungsreiche Kulissen und waghalsigere Hüpfpassagen.

HAKELIGE HÜPFER

Apropos Hüpfen – das war in der Vorschauversion gar nicht mal so leicht.

IMMER DRAUF Anfangs sind die Inkys noch harmlos, was sich später ändern soll. BILD: THQ

HOCH HINAUS Mitunter gibt es knifflige Sprungpassagen zu meistern. BILD: THQ

Zwar wurde die Geste stets korrekt und ohne Verzögerung erkannt, jedoch war es schwer, die Sprungrichtung genau zu bestimmen. War unser Blob am Boden, funktionierte es in der Regel super. Doch sobald er an einer Hauswand klebte, war es nicht einfach, dem Spiel unsere gewünschte Sprungrichtung zu vermitteln. Das versaute so manche Sprungcombo, änderte jedoch nichts am positiven Spielgefühl. Auch technisch macht *De Blob* eine gute Figur. Die Darstellung ist sehr sauber, läuft flüssig und steckt voller netter Details. Euch folgt etwa ständig ein schwarzer Pfeil, der aussieht, als wäre er mit Bleistift gemalt. Einen richtigen Zweck hat er nicht, er passt jedoch prima zum Grafikstil des Titels. Überhaupt ist *De Blob* erfrischend anders und auf dem besten Wege, sich zum Wii-Geheimtipp zu entwickeln. Ist es nicht toll, ein wenig mit Farbe herumzuspielen – vor allem, wenn es ohne Konsequenzen bleibt? ■

VORSCHAU

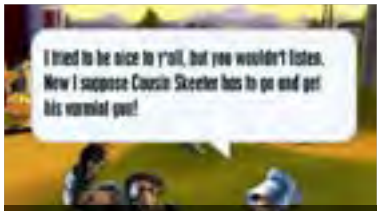
DE BLOB

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Blue Tounge
Spieler:	1-?
Termin:	September 2008
Web:	www.thq.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

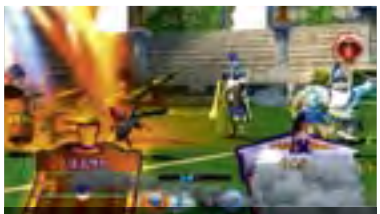
Knallbunt, fröhlich und voller Musik – De Blob hat das Zeug zum Wii-Geheimtipp, wenn das Spiel hält, was der erste Level verspricht.

DÉJÀ-VU Guitar-Hero-Veteranen dürfte der Song bekannt vorkommen. Auch aktuelle Künstler geben sich ein Stelldichein. BILD: N-ZONE



HITZIG In kurzen Textsequenzen heizen sich die Konkurrenten gegenseitig an. BILD: N-ZONE

CLASSIC Optisch an Guitar Hero angelehnt, wird hier mit Wi-FB gespielt. BILD: N-ZONE



FIES Items wie dieses erschweren das Töne-treffen für eure Gegner ungemein. BILD: N-ZONE

Fakten

- 30 Coversongs
- 5 Musikstile
- Ehemals unter dem Titel Band Mashups bekannt
- Steuerung ausschließlich per Wii-Fernbedienung
- Mit Items bringt ihr eure Gegner aus dem Takt

Battle of the Bands

Musik mit der Wii-Fernbedienung! THQ sagt Activision den Kampf an.

AUTOR: THOMAS STEUER

Battle of the Bands handelt – wie der Name schon vermuten lässt – von einem Wettbewerb zweier Bands. Dabei wählt ihr zunächst aus diversen fiktiven Kapellen euren Favoriten aus. Jede Gruppe hat sich dabei einem speziellen Stil gewidmet, darunter Rock, Hip-Hop, Country, Latino und Blasmusik. Je nachdem, welche Band ihr euch ausgesucht habt, liegt nun die Aufgabe darin, einen Song zu covern und im direkten Vergleich mit der anderen Band und deren Version des Stücks zu überzeugen. Die 30 Titel starke Tracklist enthält dabei unter anderem Stücke von The Gorillaz, The Ramones, Black Eyed Peas, Soundgarden oder Kool and the Gang und ist insgesamt sehr gut gemischt.

INTERESSANTE STEUERUNG

Das Gameplay des kürzlich als „Band Mashups" angekündigten Titels erinnert zunächst stark an *Guitar Hero,* mit dem Unterschied, dass die Noten von unten statt von oben ins Bild scrollen und dass mit der Wii-Fernbedienung gesteuert wird. Das heißt, ihr müsst die Wii-FB nach links, rechts, unten und nach vorne bewegen, um die Noten taktgerecht zu treffen. Ihr steuert hierbei eine Art Plattennadel, die eure Bewegung punktgenau ins Spiel überträgt und dort anzeigt. Fuchteln war gestern! Zwischendurch tauchen schließlich immer wieder diverse Items auf, die ihr der gegnerischen Band um die Ohren pfeffern könnt, um sie aus dem Takt zu bringen. Dies bewirkt, dass eure Version des Songs vorübergehend in den Fokus gerückt wird und daher mehr Punkte einbringt. Letztere werden überwiegend aufgrund der Treffgenauigkeit, Combos und diversen anderen Faktoren vergeben und bestimmen am Ende den Sieger. Die unterlegene Band wird abschließend in einer lustigen Animation ausgebootet. Das Konzept ist dabei durchgängig in einem stark retrolastigen Comicstil gehalten, der durchaus Ähnlichkeiten zu Activisions *Guitar Hero*-Reihe erkennen lässt.

Obwohl sich das Feeling mit einem Gitarrencontroller natürlich deutlich von einer einfachen Gestensteuerung abhebt, hat unsere Vorabversion durchaus Laune gemacht. Von daher sollte sich niemand, der auf Musikspiele steht, vom auf den ersten Blick stellenweise schlichten Look abschrecken lassen. Sollte sich THQ nichts Schwerwiegendes mehr zuschulden kommen lassen, wartet ein überdurchschnittliches Rockerlebnis auf den musikinteressierten Wii-Spieler. Wir sind jedenfalls gespannt! ■

VORSCHAU

BATTLE OF THE BANDS

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Planet Moon Studio
Spieler:	1-2
Termin:	2008
Web:	www.thq.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Interessanter Band-Contest mit intuitiver Gestensteuerung und einer guten Musikauswahl verschiedener Richtungen.

torius.net

Zentrum Deines Universums

ist nicht länger die Sonne.

Aktionspreis
T-Shirt + Game
45,00€
Gültig vom 02. bis 12.04.08

Die Experten sind sich einig: Super Mario Galaxy ist ein Kracher astronomischen Ausmaßes. Kein Wunder - das Abenteuer brilliert mit atemberaubender Grafik, irrwitzigen Bewegungen und revolutionärer Bedienung. Dazu versprechen 40 zauberhafte Welten ein lichtjahrelanges Vergnügen. Jetzt bestellen! Welcome to the other site!

sqoops
www.sqoops.de

SCHAURIGES DUO Tarantel und Skorpion – beide steuert ihr abwechselnd durch das Spiel. BILD: THQ

BOSSGEGNER Bei der ersten Begegnung mit diesem monströsen Skink bleibt euch nur die Flucht. BILD: THQ

LEICHTE BEUTE Kleinere Spinnen sind selbst in Überzahl kein Problem für den wehrhaften Skorpion. BILD: THQ

Deadly Creatures

Wer ekelt sich vor Krabbelviechern?

Fakten

- 10 Kapitel
- Ihr spielt abwechselnd Tarantel und Skorpion
- Eure Gegner sind Spinnen, Eidechsen oder Schlangen
- Realistisches Setting – Insekten sprechen nicht
- Wii-exklusiv

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Deadly Creatures beginnt mit Dunkelheit. Ihr könnt nichts sehen, hört jedoch ein Radio. Es läuft eine Nachrichtensendung, in der berichtet wird, dass irgendwo in der Wüste eine Tankstelle explodiert sein soll. Soweit nichts Ungewöhnliches. Tankstellen sind voller Benzin und wer weiß, welches Verbrechen oder welcher Unfall dazu geführt haben könnte? Dann jedoch hört man einen Augenzeugen und der erzählt Unglaubliches: Eine Tarantel und ein Skorpion haben die Tankstelle gesprengt! Wie das? Noch während ihr euch das fragt, seht ihr die Einblendung „Einen Tag zuvor" und startet in eines der ungewöhnlichsten Wii-Spiele 2008 – als Tarantel!

REIMT EUCH DIE STORY ZUSAMMEN

Doch ihr bestimmt nicht nur die Geschicke einer großen, pelzigen Spinne, sondern steuert auch einen Skorpion durch die Geschichte, die mit einer explodierten Tankstelle enden wird. Abwechselnd lenkt ihr eines der Tierchen und erlebt dabei nach und nach, worum es eigentlich geht. Ihr krabbelt beispielsweise in einem frühen Level durch einen seltsamen Hohlraum im Erdreich. Es liegen jede Menge Knochen herum und ihr erkennt irgendwann: Es ist ein Sarg! Später kommt ihr in ersten Kontakt mit Menschen. Zunächst hört ihr sie sprechen oder graben und geratet später in direkten Kontakt mit ihnen. Diese Infos und das, was ihr während eures Abenteuers alles findet, erzählen euch nach und nach die eigentliche Hintergrundgeschichte. Zwischensequenzen oder Dialoge gibt es im Spiel nicht. Auch eure Spielfiguren sind nicht irgendwelche Helden. Es sind einfach nur Insekten, die durch einen dummen Zufall diese Tankstelle sprengen. Doch wie geht das? Schon fies, diese Ungewissheit!

WENN LINK EIN INSEKT WÄRE …

Spielerisch erinnert *Deadly Creatures* an klassische Action-Adventures wie *God of War 2 (dt.)* (PS2) oder die *Zelda*-Serie. Ihr bekommt es mit allerlei krabbelnden Gegnern zu tun – etwa Wolfsspinnen, Gottesanbeterinnen oder Schlangen. Wir konnten nur den Skorpion ausprobieren, der die Kampfmaschine des tierischen Duos ist. Er teilt jede Menge Schaden aus und beherrscht viele Combos. Mit der Zeit erlernt er immer neue Fähigkeiten – beispielsweise durch Besiegen der Gegner. Anfangs konnten wir nur durch Bewegen von Wii-FB und Nunchuk die einzelnen Klauen zuschlagen lassen, doch bald beherrschten wir auch einen Schwanzwirbel, Finishing-Moves und die Fähigkeit, zu graben. Bunte Items und Power-ups gibt es übrigens nicht, vielmehr ist Realismus Trumpf. Lebensenergie tankt ihr, indem ihr Grillen oder Pillenkäfer fresst, und in einigen versteckten Arealen leben Insektenarten, deren Verzehr beispielsweise dauerhaft mehr Lebenspunkte bringt.

DER ACHTBEINIGE NINJA

Die Tarantel soll sich deutlich anders spielen und mehr an einen Ninja erinnern. Mit ihr könnt ihr an vielen Wänden entlangklettern, euch an Gegnern vorbeischleichen, sie anspringen, sie einspinnen oder euch mit einem

BANZAI! Durch Flinkheit und die Spinnennetz-Angriffe soll sich die Tarantel wie ein Ninja spielen. BILD: THQ

FINALER STOSS Liegt ein verletzter Gegner auf dem Rücken, könnt ihr zum Finishing-Move ansetzen. BILD: THQ

Faden aus brenzligen Situationen retten. Wir begrüßen diese Auflockerung auf jeden Fall und sind gespannt, wie die Tarantel-Episoden sich spielen. Die frühe Vorschauversion machte grafisch übrigens einen soliden Eindruck. Die verwinkelten Umgebungen wirkten realistisch und erzeugten fast Platzangst. Später soll es auch eher freie Areale in der Wüste geben und auch auf einem Schrottplatz werdet ihr euch umsehen. Besser noch als die Levels gefielen uns die Soundeffekte. Da wurde ein wenig übertrieben, was dem Spiel jedoch gut tut. Eine Eidechse brüllt in *Deadly Creatures* wie ein T-Rex und erzeugt ein ähnliches Beben. Kleinere Insekten quietschen, knacken und knistern, dass es euch kalt den Rücken herunterlaufen wird. Realistisch ist das nicht, aber herrlich gruselig.

MUTIGE SPIELIDEE

Genau das ist auch das Ziel der Jungs von Rainbow Studios, den Entwicklern, die bisher mit *Splashdown* (PS2), *MX vs. ATV* oder *Cars* eher im Rennspielgenre unterwegs waren. *Deadly Creatures* soll vor allem Atmosphäre schaffen. Das gelang dem Titel bei unserer ersten Proberunde als Skorpion auch recht gut, jedoch fragen wir uns, wie ein solches Spiel dauerhaft fesseln kann. Es gibt schließlich keine Möglichkeiten für abgefahrene Story-Wendungen, neue Waffen, neue Charaktere oder Power-ups. Die Spielwelt sollte also wirklich sehr spannend, detailreich und gruselig wirken und die Kämpfe abwechslungsreich gestaltet werden, damit man lange am Ball bleibt. Wenn das gelingt, erwartet euch ein wirkliches Wii-Juwel. Ein Spiel, das konsequent eine fantasievolle und kuriose Idee durchsetzt und sich nicht um den Massenmarkt schert. Den wird *Deadly Creatures* nämlich nie erobern – dafür ist es einfach zu speziell. ■

VORSCHAU
DEADLY CREATURES

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Rainbow Studios
Spieler:	1
Termin:	2008
Web:	www.thq.de

EINSCHÄTZUNG ★★★½☆

Die Spielidee ist herrlich frisch und das erste Anspielen brachte durchaus Spaß. Doch hat der Titel das Zeug zum mitreißenden Abenteuer?

INTERVIEW mit Devin Knudsen

≫ Ursprünglich wollten wir eine Schlange haben. ≪

Devin Knudsen arbeitet als Senior Game Designer an Deadly Creatures und beantwortete unsere Fragen voller Enthusiasmus und Begeisterung. Offensichtlich ist das Team wirklich stolz auf das neue Wii-Spiel.

Ein Action-Adventure mit Horror-Elementen im Insektenreich – wer hatte denn diese Idee?
Das war lustigerweise eine echte Team-Idee. Wir saßen vor zwei Jahren zusammen und überlegten uns, welches Spiel wir für die Wii machen wollen. Dabei gab es viele „normale" Ideen, bis einer von uns sagte: „Hey, wäre es nicht cool, mit der Wii-FB wie eine Schlange zuzustoßen?". Alle waren sofort begeistert und wir entwickelten viele Ideen in diese Richtung. Als uns THQ nach Spielideen fragte, war man vom Konzept auch noch angetan! Super, denn damit haben wir wirklich nicht gerechnet.

Ist es nicht schwer, dieser Idee auch ein wirklich gutes Gameplay zu spendieren? Man spielt schließlich Insekten!
Eine der größten Herausforderungen war es, verschiedene Fähigkeiten für die Spielfiguren zu finden. Daher suchten wir nach Tieren, die besonders vielseitig und spannend waren. Dadurch landeten wir auch bei Skorpion und Tarantel. Ursprünglich wollten wir eine spielbare Schlange haben, doch der mangelte es einfach an Vielseitigkeit. Sie wäre langweilig zu spielen gewesen. Immerhin ist sie noch im Spiel enthalten. (grinst)

Welches ist Ihr Lieblings-Feature im Spiel?
Ich liebe den Faden-Sprung der Tarantel, einfach weil die Idee absolut problemlos umgesetzt werden konnte und toll funktionierte. Man zielt einfach mit dem Pointer auf eine Stelle, spuckt einen Faden dorthin und zieht euch weg. Dadurch kann man schnell überall hinkommen.

Gibt es auch Aspekte des Spiels, bei dem Sie noch Schwierigkeiten haben?
Das ist momentan die Kamerasteuerung. Die erweist sich als sehr komplex, da die Spielfiguren ja nahezu überall entlangkrabbeln können. Im Endeffekt wird es verschiedene „Kamera-Verhaltensweisen" geben, je nachdem, was der Spieler gerade tut und wo er sich befindet.

War es denn schwierig, sich Levels auszudenken, in die Spinnen, Taranteln und Co. gut hineinpassen?
Es war zumindest schwierig, davon eine Skizze zu machen! (lacht) Unsere Levels sind nämlich in allen drei Dimensionen sehr verschachtelt, anders als bei vielen Action-Adventures. Einige unserer Puzzles beruhen darauf, räumlich zu denken und wir haben auch Gravitation im Spiel. Wenn ihr also an einer senkrechten Wand klettert und gegen eine Spinne kämpft, könnt ihr sie mit dem richtigen Move herunterwerfen.

Wie sind eigentlich diese ekeligen Soundeffekte entstanden?
Der Ruhm dafür gebührt unserem Sound-Team. Die haben die unglaublichsten Ideen und alle Sound-Effekte selbst gemacht. Einmal sahen wir sie mit Wassermelonen und Styropor durch unser Studio stürmen. Kurz darauf hatten sie daraus ganz herrlich „feucht-quietschige" Sounds gewonnen, die super in die Kämpfe passen.

Haben Sie keine Bedenken, dass viele Leute aus Angst vor Insekten die Hände vom Spiel lassen?
Ach, na ja. Viele Leute mögen den zweiten Weltkrieg nicht und greifen dennoch zu *Call of Duty*. Unsere Tests mit Spielern zeigten, dass einige Leute mit Spinnen-Phobie eine tolle Zeit hatten, da sie endlich Macht und Kontrolle über diese Tiere hatten. Außerdem nutzen wir solche Ängste im Spiel auch aus. Wenn in einem dunklen, stillen Kämmerchen plötzlich Insektengetrappel ganz in der Nähe zu hören ist, dann können wir damit wunderbar Emotionen erzeugen. Wenn es ein Medium gibt, solche Ängste zu überwinden, dann ist es ein Videospiel.

DR. MARIO Immer schön alle Pillen sortieren – das Spielprinzip rockt auch heute noch! BILD: NINTENDO

Wii Ware – Der Check

Viel Spielspaß für wenig Geld? Wir stellen euch den neuen Kanal und seine Spiele vor.

POKÉMON RANCH Primär für junge Spieler: Albert mit euren Pokémon herum und macht Fotos von ihnen! BILD: NINTENDO

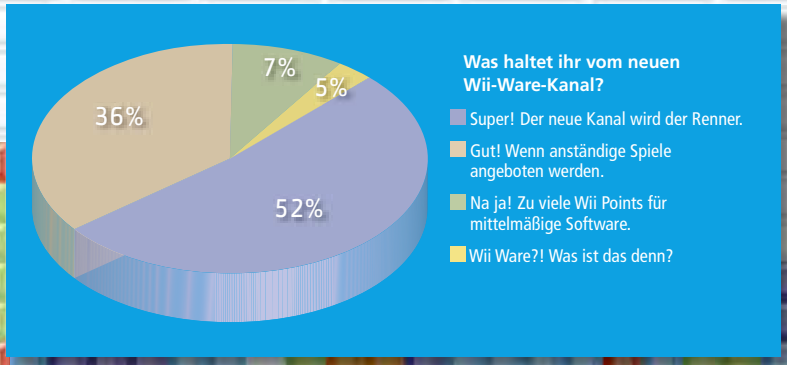
TETRIS Der Klassiker ist sogar zu zweit spielbar und ermöglicht Online-Matches. BILD: HUDSON SOFT

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Ihr habt noch Wii Points übrig, aber für die Virtual Console gibt es im Augenblick nichts, was euch interessiert? Dann lohnt es sich, die virtuellen Euros noch ein paar Wochen zu horten, um sie erst im Mai zu verprassen. Dann nämlich startet im Westen „Wii Ware" – so nennt sich der neue Kanal, der in Wahrheit eigentlich gar keiner ist. Wii Ware ist eine weitere Rubrik im Wii-Shop-Kanal und ergänzt das Software-Angebot der Virtual Console. „Halt!", mag mancher N-ZONE-Stammleser einwenden, „Schon wieder nur noch Zeugs für die Casual Gamer." Aber wir können euch versichern: Auch wenn unter den ersten angekündigten Spielen tatsächlich viel Software für Gelegenheitszocker dabei ist, eröffnet Wii Ware auch den Profispielern ungeahnte Konzepte. Die Entwickler sind viel weniger gebunden, massenmarkttaugliche Spielideen umzusetzen, da die Vertriebskosten entfallen. Selbst wenn sich ein bestimmtes Spiel nicht hunderttausendmal verkauft, ist das Entwicklungs-Budget rasch wieder drin. Auch bei den Genres erhoffen wir uns eine Menge Abwechslung: Bekannte Marken wie *Final Fantasy*, *Pokémon*, *Dr. Mario* und *Tetris* erscheinen bereits zum Launch und richten sich an ein sehr breites Publikum. Auf dieser Doppelseite stellen wir euch die wichtigsten Wii-Ware-Spiele vor, die sehr gute Chancen haben, als Starttitel auch nach Europa zu kommen.

FÜR JEDEN WAS DABEI?

Für die günstigsten Downloads müssen Japaner 500 Wii Points berappen, das sind umgerechnet etwa vier Euro. *Okiraku Ping Pong Wii* ist eine Tischtennis-Simulation im Manga-Look, die vom eher unbekannten Studio Arc System Works stammt. Das Spiel ist zu zweit per Splitscreen spielbar, erinnert an die Plas-



FF CRYSTAL CHRONICLES Das mit Abstand aufwendigste Wii-Ware-Spiel: Erschafft euer eigenes Königreich! BILD: SQUARE ENIX

STAR SOLDIER R Ballern, bis der Arzt kommt: Dieser Hudson-Shooter richtet sich an Action-Fans. BILD: HUDSON SOFT

tikball-Disziplin in *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* und wir erwarten, dass sich auch ein Vertrieb für den Westen findet. Ebenfalls zum japanischen Launch wird *Star Soldier R* erhältlich sein, ein Weltraum-Shooter von Hudson Soft, den Machern von *Mario Party* und *Bomberman*. Gerade hier zeigt sich die Abwechslung von Wii Ware, schließlich traut sich heute kaum noch ein Publisher, einen Shooter herauszubringen, da der potenzielle Absatz einfach zu gering ist. An Knobelfreunde richtet sich dagegen *Dr. Mario & Saikin Bokumetsu*. Wer sich fragt, wer oder was Saikin Bokumetsu ist, den klären wir gern auf: Hierbei handelt es sich um das Bazillen-Minispiel, das in *Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging* enthalten war. Nintendo nutzt damit sehr geschickt die eigenen Ressourcen. Für die Entwickler dürfte es schließlich ein Leichtes gewesen sein, ein bereits existierendes Spiel für Wii Ware umzukrempeln.

MIT DEN POKÉMON HERUMTOLLEN

Könnt ihr euch außerdem noch an die Archiv-Software *Pokémon Box* erinnern, die es seinerzeit ausschließlich als GameCube-Bundle und im Nintendo-Sternekatalog gab? Eine Variante davon erscheint jetzt auch als Wii-Ware-Download: Wer seine Pokémon aus der *Diamant-* und *Perl-Edition* kabellos in *Pokémon Ranch* transferiert, kann sie dort als 3D-Modelle betrachten, sie zum Tanzen bringen und mit ihnen herumalbern. Darüber hinaus gibt's einen Schnappschuss-Modus: Ihr könnt jederzeit eure Schützlinge ablichten und die Fotos euren registrierten Freunden per Wii-Mail schicken. Klingt ganz nett, dürfte in der Praxis aber nur die beinharten Fans interessieren – gerade weil der Preis mit knapp zehn Euro recht happig ist. Das spannendste angekündigte Wii-Ware-Spiel ist allerdings *Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King*. Mit umgerechnet 15 Euro ist es zwar gleichzeitig das teuerste, aber die Entwickler möchten damit sicherlich ausloten, wie viel Geld die Spieler für ein „vollwertiges" Spiel zu zahlen bereit sind. Grafik und Anspruch befinden sich auf gewohnt hohem Square-Enix-Niveau, auch die Spielidee hört sich klasse an: Ihr kümmert euch um den Aufbau eures eigenen Königreichs, legt die Steuern fest, heuert neue Entdecker an und quatscht mit euren Mitbewohnern. Die Geschichte spielt nach den Geschehnissen von *Final Fantasy Crystal Chronicles* (GameCube) und wird mit hochwertigen Echtzeitvideos erzählt. Daumen hoch!

WANN GEHT'S LOS?

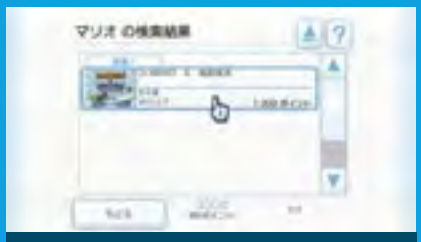
Wii Ware ist in Japan bereits verfügbar, startet am 12. Mai in den USA und ihr könnt sicher sein, dass wir die künftigen Neuerscheinungen hier in der N-ZONE und auf unserer Website www.n-zone.de testen. ■

Schritt für Schritt: So funktioniert der Kanal!

Wir zeigen euch anhand der japanischen Menüs, wie ihr künftig Wii-Ware-Spiele herunterladet.

ALLES NEU Das ist das Menü des Wii-Shop-Kanals. Dieser Button führt euch zu Wii Ware.

KATALOG Lasst alle Wii-Ware-Spiele alphabetisch anzeigen oder gebt den exakten Titel ein.



GESUCHT, GEFUNDEN Zack, da haben wir Dr. Mario! Ein Klick führt zum Download-Bildschirm.

Fakten

- Griffsteuerung mit „Guitar Grip", …
- … der in den GBA-Slot kommt
- Anschlag der Saiten durch Touchscreen
- Sechs Charaktere, davon zwei neue
- Fünf freischaltbare Bühnen
- Trackliste noch geheim

Guitar Hero On Tour

Endlich könnt ihr überall abrocken!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Endlich lässt Activision die Katze aus dem Sack! Lange war bekannt, dass man an einem *Guitar Hero* für DS arbeitet und die Fans platzten fast vor Neugier. Wie um alles in der Welt würde man dieses Spiel auf den DS bringen? Den Konsolen-Versionen liegt schließlich eine ausgewachsene Plastik-Gitarre bei, die allein deutlich größer und schwerer als ein DS ist. Wie würde man das Problem lösen? Würde man ein Rhythmusspiel im Stil von *Elite Beat Agents* daraus machen? Oder einen realistischen Gitarrensimulator à la *Jam Sessions*? Endlich wissen wir die Antwort: *Guitar Hero* bleibt sich auch auf dem DS treu und verwandelt das Handheld mit einem cleveren Zubehör in eine Art Kompaktgitarre. Der sogenannte „Guitar Grip" ist also die Antwort auf alle Fragen. Diese Mischung aus Haltegriff und Controller wird in den GBA-Port des DS eingesteckt. Dadurch erhält der DS an der Unterseite vier Extra-Tasten, mit denen ihr die verschiedenen Akkorde greifen könnt. Außerdem bedeckt der Griff auch einen großen Teil der DS-Rückseite – wohl damit er besser sitzt. Vielleicht lässt sich das Handheld dadurch auch besser greifen.

EINE FRAGE DES GRIFFS

Ungewöhnlich ist auch, wie ihr *Guitar Hero On Tour* letztendlich spielen werdet. Ihr haltet euren DS wie bei *Hotel Dusk* oder *Dr. Kawashima* wie ein Buch. Auf dem linken Screen läuft die übliche Notenleiste ab, auf der verschiedenfarbige Anschlagpunkte von oben nach unten wandern. Ihr müsst nun die Knöpfe des „Guitar Grip" rechtzeitig in der richtigen Kombination drücken und im passenden Moment die Saiten anschlagen. Das geschieht per Touchscreen. Ob dafür ein Stylus oder ein Plektron besser geeignet ist, wird der Praxistest zeigen. Wir sind gespannt, wie rockig und rund das Spielgefühl letztendlich sein wird. Falls ihr einen DS habt, nehmt ihn ruhig mal hochkant in die Hand, die Finger auf den GBA-Slot. Fasst sich gut an, oder? Doch nun trippelt mal mit den Fingern auf dem GBA-Slot herum. Ganz schön wackelig, gell? Vielleicht hat der Griff deshalb nur vier Buttons. Es wäre wohl kaum möglich, ähnlich schnell zwischen den Griffen zu wechseln wie bei der Konsolen-Version, wo man dafür bequem die Hand am Hals der Gitarre entlang gleiten lässt.

ALTER BEKANNTER Johnny Napalm ist einer der Guitar-Hero-Veteranen. BILD: ACTIVISION

AUFPASSEN! Schafft ihr diese Sequenz fehlerfrei, erlangt ihr Star-Power. BILD: ACTIVISION

» Die Lösung der Controllerfrage ist clever, stylisch und dezent. «

LINKS GUCKEN, RECHTS ZUPFEN Anscheinend könnt ihr sogar das Tremolo per Touchscreen bedienen. BILD: ACTIVISION

RAUM NACH OBEN? Wird die DS-Version auch Profi-Rocker spielerisch richtig fordern können? BILD: ACTIVISION

TOUCHSCREEN STATT SAITE

Das Anschlagen per Touchscreen hört sich nach einer praktischen Lösung an und dürfte keine Probleme bereiten. Wir wundern uns aber schon ein wenig über die senkrechten Saiten. Wären sie waagerecht nicht besser anschlagbar? Andererseits werden sich die Entwickler bei Vicarious Visions sicherlich viele Gedanken gemacht haben. Auf jeden Fall ist die Lösung der Controllerfrage clever, stylisch und schön dezent. Niemand wird also einen Deppen aus sich machen, weil er einen riesigen Gitarrenhals an sein Handheld schrauben muss. Die Funktionalität des „Guitar Grip" konnten wir leider noch nicht überprüfen, erwarten aber ein solides Spielgefühl angesichts unserer ersten Trockenübungen. Unsere einzige Sorge ist es, dass der DS durch das Bedienen der Knöpfe mit der haltenden Hand arg wackeln könnte, wenn das Spiel im Gange ist.

KLASSISCHES GAMEPLAY

Inhaltlich dürfte es – ähnlich wie bei *Guitar Hero Aerosmith* für Wii – wenige Überraschungen geben. Zwei neue Charaktere sind dabei, dafür ist deren Gesamtzahl auf sechs gesunken. Außerdem dürfte es einige neue Bühnen geben. Doch das Grundprinzip ist offensichtlich nicht angetastet worden. Es gibt immer noch den Multiplikator, der eure Punkte beim fehlerfreien Spielen maximal vervierfacht. Zudem werden euch Punkte, Stimmung und Notenserien angezeigt. Natürlich fehlt auch nicht die Star-Power, die ihr mit geglückten Passagen füllt und die euch doppelte Punkte verschafft. Die Frage ist hier nur die nach der Aktivierung. Beim Wii-Spiel reißt ihr dazu die Gitarre nach oben. Auf dem DS werdet ihr sie entweder durch Tippen aktivieren – oder im „Guitar Grip" befindet sich tatsächlich ein Bewegungssensor. Das wäre ja mal saucool, oder? ■

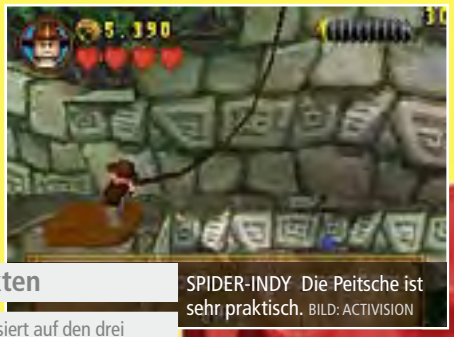
VORSCHAU

GUITAR HERO ON TOUR

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
Spieler:	Unbekannt
Termin:	Sommer 2008
Web:	www.activision.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Der Gitarren-Griff ist eine geniale Idee, muss sich aber erst noch im Praxistest beweisen. Wir sind extrem gespannt auf das Spielgefühl.



SPIDER-INDY Die Peitsche ist sehr praktisch. BILD: ACTIVISION

SCHUSSWECHSEL Ihr könnt Gegnern die Waffen mit der Peitsche aus der Hand schlagen. BILD: ACTIVISION

BOOTSTOUR Neben den Kämpfen gibt es auch Fahr- und Hüpfpassagen zu bestehen. BILD: ACTIVISION

Fakten

- Basiert auf den drei klassischen Kinofilmen
- Erscheint kurz nach dem vierten Film …
- … hat aber keinerlei Bezug dazu
- Über 60 spielbare Charaktere
- Charakter-Editor zum Basteln von Figuren

HARTER KERL Auch als LEGO-Figürchen ist Indy immer noch eine coole Sau. BILD: ACTIVISION

GERADLINIG Die 3D-Levels sind sehr linear aufgebaut und sehen ganz ordentlich aus. BILD: ACTIVISION

LEGO Indiana Jones: Die legendären Abenteuer

VIDEO AUF DVD

Packt die Peitsche ein – Indy Jones erobert den DS!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Waren die *LEGO Star Wars*-Spiele nicht ein Spaß? Klar, die DS-Spiele litten teilweise unter schweren Bugs, doch letztendlich hat Activision mit dern Spielen ins Schwarze getroffen. Die Kombination aus LEGO-Bausteinen und einer klassischen Filmtrilogie funktioniert erstaunlich gut. Zum einen wecken die bunten Bausteine Kindheitserinnerungen und verleihen dem Game eine herrlich schräge Optik. Die Kinovorlage wiederum sorgt für Action, viele bekannte Momente und eine riesige Schar an Charakteren. Nachdem alle sechs *Star Wars*-Teile zu wirklich spaßigen Spielen verarbeitet wurden, ist nun unser aller Lieblings-Peitschenschwinger an der Reihe: Indiana Jones!

PERFEKTES TIMING

Mit Lederpeitsche, Fedora-Hut und viel Angst vor Schlangen schwingt sich Indy auf allen Konsolen ins Abenteuer, natürlich auch auf Wii und DS. Dabei spielt ihr die Storys der bisherigen drei Kinofilme nach. Ihr erlebt viele klassische Momente, darunter die Flucht vor der Steinkugel – im Spiel besteht sie natürlich aus Lego-Steinen. Der vierte Film, der kurz vor Release des Titels in die Kinos kommt, findet seinen Weg leider nicht ins Spiel. Dennoch stimmt das Timing perfekt. *LEGO Indiana Jones* erscheint genau dann, wenn der Hype seinen Höhepunkt hat. Anstatt eure Indy-Begeisterung einfach nur in Kino- und DVD-Abenden auszuleben, könnt ihr dann selbst fallengespickte Ruinen durchstreifen und die Peitsche zücken.

PEITSCHE ALS MULTITOOL

Der kultige Lederriemen ist dabei sowohl Werkzeug als auch Waffe und im Spielverlauf wirklich unverzichtbar. Während ihr durch die verschiedenen Schauplätze streift, könnt ihr mit der Peitsche Objekte zerschlagen, Bösewichtern einen auf den Allerwertesten geben, ihnen die Waffe aus der Hand schlagen, Schalter betätigen oder euch über Abgründe schwingen. Natürlich sammelt ihr wieder viele LEGO-Steine und habt wie in den *LEGO Star Wars*-Titeln die Möglichkeit, zwischen mehreren Spielfiguren hin und her zu wechseln. Insgesamt wird es über 60 spielbare Charaktere geben, etwa Shorty, John Senior oder Marion Ravenwood. Auch die genialen Cutscenes feiern eine Wiederkehr: In witzigen Comic-Sequenzen werden die markantesten Szenen der Filmtrilogie durch den Kakao gezogen. Allzu originell ist es allerdings nicht, das Rezept von *LEGO Star Wars* nahezu unverändert auf *Indiana Jones* zu übertragen. Dafür können wir ein solides Abenteuer für Jung und Alt erwarten. ■

VORSCHAU

LEGO INDIANA JONES

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Traveller's Tales
Spieler:	1-2
Termin:	Juni 2008
Web:	www.activision.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Ein bewährtes Rezept mit neuer Zutat. Klingt lecker und dürfte schmecken. Allzu originell ist es leider nicht. Warten wir die Verkostung ab!

FEINSCHLIFF Der Streckeneditor des Vorgängers wurde verbessert. BILD: CODEMASTERS

KLASSISCH Oben seht ihr das Rennen, unten Strecke und Schäden. BILD: CODEMASTERS

WIE IN ECHT Natürlich bietet auch GRID wieder eine realistischere Cockpitansicht. BILD: CODEMASTERS

GEPIMPT Ihr dürft eure Vehikel mit mehr oder weniger coolem Tunig-Zubehör aufmotzen. BILD: CODEMASTERS

Race Driver GRID

Adieu klassischer Motorsport – jetzt wird zudem noch getunt und gedriftet!

AUTOR: THOMAS EDER

Letztes Jahr erschien mit *DTM Race Driver 3: Create & Race* ein durchaus gutes und realistisch angehauchtes Rennspiel für den DS, das stolze Wertungen von über 80% einfahren konnte. Nun steht schon der Nachfolger *Race Driver GRID* in den Startlöchern, bei dem man sich die zugkräftige DTM-Lizenz gespart hat und stattdessen auch noch verschiedene Rennevents auf normalen Straßen austragen kann. Der Trend geht also in Richtung *Need for Speed*, was sich vor allem in den vielseitigen Tuningmöglichkeiten wie beispielsweise (fast schon lächerlichen) gigantischen Spoilern oder für das Fahrverhalten sehr nützlichen Unterboden-Beleuchtungen à la *The Fast & The Furious* bemerkbar macht. Doch genug gespottet: Der Erfolg von EAs Dauerbrenner *NfS* beweist, dass die Tuning-Gemeinde genau auf so etwas steht! Bei *GRID* bekommt der Spieler obendrein noch ein glaubhafteres, etwas weniger arcadelastiges Fahrverhalten mit dazu – sofern man die gelungene Fahrphysik von *Race & Create* nicht völlig über den Haufen geschmissen hat, und natürlich, so weit es die eingeschränkten Eingabemöglichkeiten des DS zulassen. Gerade Spieler, die sich nach einem Hauch Realismus und coolem Tuning sehen, dürften an *GRID* Gefallen finden.

GEWALTIGE VIELFALT

Wie der Vorgänger bietet auch *GRID* einen Streckeneditor, mit dem ihr eure eigenen Kurse basteln könnt. Dieser wurde überarbeitet und bietet euch nun noch mehr Möglichkeiten, eure Pisten nach euren Wünschen zu gestalten. Zudem gibt's eine Vielzahl an verschiedenen Rennen in den USA, Europa und Asien. Dabei stehen euch zahlreiche Veranstaltungen zur Auswahl: Beispielsweise könnt ihr in alter Motorsport-Tradition mit einem Rennwagen über den Nürburgring ballern, in den von zahlreichen Sprüngen geprägten Straßen von San Francisco einem brachialen Muscle-Car das Fliegen beibringen oder mit einem getunten Japan-Flitzer bei spektakulären Drift-Events eure Seitenscheiben mit Fliegen verzieren. Was die Technik anbelangt, macht auch *GRID* mit schicken Texturen, schön gestalteten Fahrzeugen und Umgebungen einen hervorragenden Eindruck. Das einzige grafische Manko des Vorgängers – die fehlende Sichtweite – wird hoffentlich behoben. Der gelungene On- wie Offline-Mehrspieler-Modus des Vorgängers wird ebenfalls wieder ins Spiel integriert, sodass auch gesellige Raser wieder voll auf ihre Kosten kommen. Bis zum frühen Sommer müssen sich virtuelle Bleifüße allerdings noch gedulden müssen, erst dann wird GRID hierzulande erscheinen! ■

Fakten

- Streckeneditor
- Tuning-Möglichkeiten
- On- und Offline-Mehrspieler-Modus
- ca. 90 Strecken-Variationen
- ca. 40 Fahrzeuge

VORSCHAU

RACE DRIVER GRID

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Firebrand Games
Spieler:	1-4
Termin:	Sommer 2008
Web:	www.codemasters.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Ohne die Wurzeln der ruhmreichen Serie – den klassischen Motorsport – zu vernachlässigen, schlätt GRID neue, vielversprechende Wege ein.

Die kommenden Hits

Hier findet ihr die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

SUPER MARIO

Hersteller: Nintendo

BILD: N-ZONE

Anscheinend müssen wir uns noch eine ganze Weile gedulden, bis das Wii-Spiel des Jahres auch bei uns erscheint. Da ist es nur ein schwacher Trost, dass dafür *Mario Kart Wii* bei uns eher erscheint als in den USA. Spannend ist eher die Ankündigung eines Wii-Freeloaders. Mehr dazu lest ihr auf Seite 75 in den Importnews.

Wii	Super Smash Bros. Brawl	6. Juni (unbestätigt)?	Beat 'em Up
Wii	Mario Kart Wii	11. April	Rennspiel
Wii	Super Mario Stadium Baseball	2008	Sport

FIRE EMBLEM DS

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Auf dieses Spiel freut sich eine ganze Schar von Fans der Spielereihe. Auch auf Nintendos Handheld verspricht *Fire Emblem* feinste Taktikkost mit dem genau richtigen Rollenspiel-Anteil. Das Remake des allerersten *Fire Emblem*-Spiels wird aber anscheinend noch eine Weile auf sich warten lassen.

DS	Fire Emblem DS	2008	Rollenspiel

KIRBY ULTRA SUPER DELUXE

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Das Remake des SNES-Spiels *Kirby's Fun Pak* wird verbesserte Grafik, 3D-Zwischensequenzen und noch mehr Minispiele bieten. Außerdem dürfen wir uns Hoffnungen auf clevere Wireless-Mehrspielermodi machen. Ein genauer Termin steht leider noch nicht fest.

DS	Kirby Ultra Super Deluxe	Unbekannt	Jump & Run

ALONE IN THE DARK 5

Hersteller: Atari

BILD: ATARI

Die Wii-Version des Horrortrips wird kein „Abfallprodukt" der 360- und PS3-Versionen sein, sondern speziell für Nintendos Konsole entwickelt. Wir freuen uns auf die intuitive Steuerung und den brandheißen Gameplay-Schwerpunkt: Das Spiel mit dem Feuer!

Wii	Alone in the Dark	Ende Mai	Action-Adventure

LEGO BATMAN

Hersteller: Warner Interactive

BILD: WARNER INTERACTIVE

Während Indiana Jones von Activision als LEGO-Figürchen auf die Wii geschickt wird, verpasst Warner Interactive dem Superhelden Batman einen Plastiklook. Da beide Games von Travellers Tales entwickelt werden, die schon mit *LEGO Star Wars* überzeugen konnten, erwarten wir spaßige Action und einen feinen Humor.

Wii	LEGO Batman	Herbst 2008	Jump & Run
DS	LEGO Batman	Herbst 2008	Jump & Run

WE SKI

Hersteller: Namco Bandai

BILD: NAMCO BANDAI

Unter dem Namen *Family Ski* ist der Titel in Japan bereits erschienen und folgt bald in den USA. Ein Europa-Termin steht zwar noch aus, doch der ist mehr als wahrscheinlich, denn *We Ski* ist das erste richtige Spiel, das das Balance Board aus *Wii Fit* nutzt. Damit wedelt es sich doch gleich viel spaßiger den Berg hinab!

Wii	We Ski	Unbekannt	Sport

Was sonst noch kommt

OKAMI

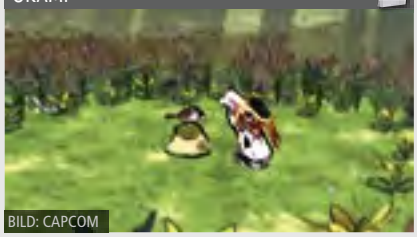


BILD: CAPCOM

Hersteller: Capcom
Termin: 2. Quartal 2008 (unbestätigt)
Genre: Action-Adventure
Das wunderschöne Abenteuer im feudalen Japan bietet geniales Gameplay, bei dem ihr in das Spiel malt. Die Tusche-Optik ist das Tüpfelchen auf dem i.

BOOM BLOX

BILD: ELECTRONIC ARTS

Hersteller: Electronic Arts
Termin: Mai 2008
Genre: Geschicklichkeit
Das Puzzlespiel rund um explosive Bauklötze und pfiffige Kettenreaktionen wird unter den Augen des Regie-Giganten Steven Spielberg produziert. Na, das lässt auf Großes hoffen!

Most-Wanted-Charts

Wii

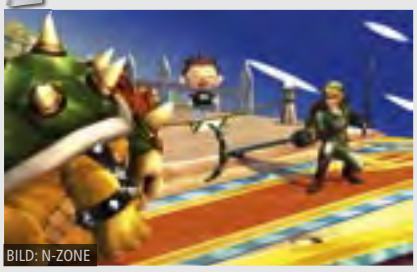


BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	2	Super Smash Bros. Brawl	15
2	1	Mario Kart Wii	8
3	3	Wii Fit	6
4	NEU	Star Wars: The Force Unleashed	1
5	5	Final Fantasy C.C.: Crystal Bearers	4

NINTENDO DS

BILD: NINTENDO

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Fire Emblem DS	3
2	NEU	Ninja Gaiden: Dragon Sword	1
3	NEU	Guitar Hero: On Tour	1
4	NEU	Jump Ultimate Stars	1
5	4	LEGO Indiana Jones	2

* Platz des Vormonats

Termine

Die kommenden Spiele für Wii und Nintendo DS

Wii

April

Mario Kart Wii	11. April
Wii Fit	25. April

Mai

Alone in the Dark	29. Mai
Boom Blox	08. Mai
Ferrari Challenge	Mai
Speed Racer	Mai

Juni

Guitar Hero Aerosmith	26. Juni
Kung-Fu Panda	19. Juni
LEGO Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	5. Juni

2008 (Auswahl)

Brothers in Arms: Road to Hill 30	1. Quartal
Bust A Move	2. Quartal
Deadly Creatures	2008
De Blob	3. Quartal
Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian	31. Juli
Disaster: Day of Crisis	2008
Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers	2008
Lego Batman	September
Okami	2. Quartal
Super Mario Stadium Baseball	2008
Samba de Amigo	Sommer
Soulcalibur Legends	Sommer
Sports Island	2. Quartal
Star Wars: The Force Unleashed	3. Juli
Super Smash Bros. Brawl	6. Juni (unbestätigt)

Nintendo DS

April

Igel Ärgern!	14. April
Teenage Zombies: Invasion of the Alien Brain Thingys	04. April
Tina in den Bergen	April

Mai

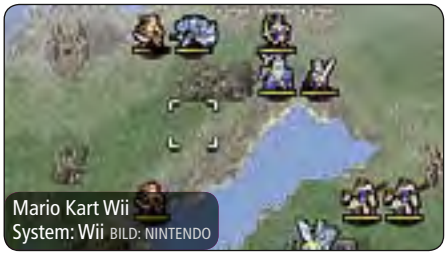
Ace Attorney Apollo Justice	09. Mai
Speed Racer	Mai

Juni

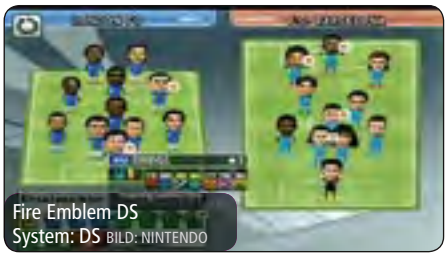
Kung-Fu Panda	19. Juni
LEGO Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	5. Juni

2008 (Auswahl)

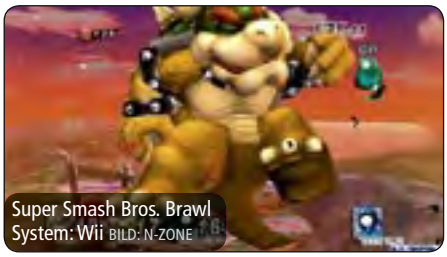
City Life DS	2. Quartal
De Blob	3. Quartal
Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian	31. Juli
Final Fantasy IV	2008
Fire Emblem DS	2008
Kirby Ultra Super Deluxe	2008
Mein Life-Coach	2. Quartal
Mein Wortschatz-Coach	2. Quartal
New International Track & Field	2. Quartal
Pokémon Mystery Dungeon 2	2008
Race Driver GRID	2008
Sonic Chronicles: Die Dunkle Bruderschaft	2008
Spore	September
Star Wars: The Force Unleashed	3. Juli
Time Hollow	2008



Mario Kart Wii
System: Wii BILD: NINTENDO



Fire Emblem DS
System: DS BILD: NINTENDO



Super Smash Bros. Brawl
System: Wii BILD: N-ZONE

Charts

Welche Spiele liegen bei euch im Trend? Was ist der Verkaufs-Hit im Handel?

Wii

VERKAUFSCHARTS

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Wii Play	14
2	2	Super Mario Galaxy	4
3	4	Mario & Sonic bei den Olympischen …	4
4	8	Mario Party 8	9
5	9	Big Brain Academy für Wii	8
6	5	RTL Winter Sports 2008: The Ultimate …	3
7	3	Link's Crossbow Training	4
8	Neu	Game Party	1
9	Neu	Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3	1
10	WE	Call of Duty 3	3

LESER-CHARTS

Nur *Fire Emblem: Radiant Dawn* ist diesen Monat neu in den Charts dabei. *Wii Sports* steht seit mehr als einem Jahr immer noch ganz oben in eurer Gunst. Bald gibt's mit *Mario Kart Wii* Nachschub.

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Super Mario Galaxy	4
2	2	The Legend of Zelda: Twilight Princess	14
3	4	Wii Sports	14
4	Neu	Fire Emblem: Radiant Dawn	1
5	5	Mario & Sonic bei den Olympischen …	3

Nintendo DS

VERKAUFSCHARTS

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	4	Mario & Sonic bei den Olympischen …	2
2	WE	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	8
3	1	Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	20
4	Neu	Der Goldene Kompass	1
5	Neu	Prof. Kageyamas Mathematik-Training	1
6	6	Mario Kart DS	13
7	3	New Super Mario Bros.	16
8	WE	Think Logiktrainer	2
9	5	Practise English! Face Everyday Situations	5
10	2	Augen-Training	8

LESER-CHARTS

Na sowas: In den Nintendo-DS-Leser-Charts herrscht fast völliger Stillstand. Nur *Final Fantasy Crystal Chronicles* konnte sich neu in den Hitlisten platzieren. Wann gibt's endlich *Fire Emblem DS*? Wir sind schon scharf drauf.

Platz	*	Titel	Monate
1	1	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	4
2	2	Mario Kart DS	25
3	3	New Super Mario Bros.	17
4	4	Pokémon Diamant- und Perl-Edition	7
5	Neu	Final Fantasy Crystal Chronicles: RoF	1

Auslandscharts

JAPAN-CHARTS

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	System
1	1	Super Smash Bros. Brawl	Wii
2	2	Wii Fit	Wii
3	Neu	Soma Bringer	DS
4	Neu	Sekaiju no Meikyuu 2: Shoou no Seihai	DS
5	Neu	Bokujou Monogatari: Kira Kira Taiyou …	DS

USA-CHARTS

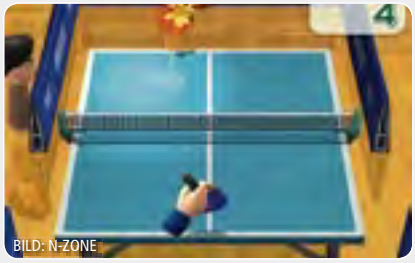


BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	System
1	Neu	Super Smash Bros. Brawl	Wii
2	1	Wii Play	Wii
3	3	Guitar Hero III: Legends of Rock	Wii
4	Neu	Mario & Sonic bei den Olympischen …	DS
5	2	Super Mario Galaxy	Wii

*Platzierung im Vormonat

Alle Wii-Spiele im Überblick

Das Nachschlagewerk: Wir präsentieren euch auf dieser Seite alle bislang getesteten Wii-Spiele.

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Alien Syndrome	11/07	60%	58%
Battalion Wars 2	03/08	81%	78%
Bionicle Heroes	07/07		63%
Blazing Angels: Squadrons of WW II	05/07	71%	75%
Driver: Parallel Lines	09/07		53%
Eledees	06/07	75%	79%
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	10/07	53%	49%
Geometry Wars: Galaxies	01/08	83%	83%
Ghost Squad	02/08	75%	74%
Heatseeker	04/07		78%
Lucky Luke: Go West!	02/08	70%	66%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
No More Heroes	04/08		81%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	07/07	68%	71%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Shrek der Dritte	08/07	68%	72%
Spider-Man: Freund oder Feind	12/07	73%	66%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07		69%
Transformers: The Game	09/07		69%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		70%
Avatar: Die Erde brennt	02/08	72%	70%
Agatha Christie: Und dann gab's keines mehr	03/08		68%
Bee Movie – Das Game	01/08	71%	74%
Bully: Die Ehrenrunde	04/08	45%	86%
Der goldene Kompass	02/08		58%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Die Geheimnisse der Spiderwicks	03/08	65%	70%
Die Simpsons: Das Spiel	12/07	60%	77%
Dragon Blade: Wrath of Fire	04/08		59%
Escape from Bug Island	12/07		36%
Harry Potter und der Orden des Phönix	09/07		67%
Prince of Persia: Rival Swords	06/07		82%
Resident Evil 4: Wii Edition	08/07		92%
Spider-Man 3	07/07		71%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
The Legend of Spyro: The Eternal Night	02/08		72%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%
Tomb Raider Anniversary	01/08		77%
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros	02/08		85%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bleach: Shattered Blade	04/08	60%	57%
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	05/07	71%	76%
Legend of the Dragon	09/07	52%	58%
Super Smash Bros. Brawl	04/08	94%	89%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
Call of Duty 3	01/07		86%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
Medal of Honor Vanguard	05/07	78%	76%
Metroid Prime 3: Corruption	12/07		94%
Red Steel	01/07	74%	80%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Big Brain Academy für Wii	09/07	85%	76%
Boogie	10/07	80%	66%
Carnival: Die Jahrmarkt-Party	12/07	70%	65%
Cooking Mama	03/08	68%	65%
Cosmic Family	11/07		75%
Cranium Kabookii	02/08	67%	
Dewy's Adventure	11/07	65%	71%
EA Playground	12/07	77%	70%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
Guitar Hero III: Legends of Rock	12/07	91%	88%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Kororinpa	04/07	75%	79%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Link's Crossbow Training	01/08	79%	79%
Mario Party 8	07/07	80%	70%
Mercury Meltdown Revolution	05/07	69%	78%
NiGHTS: Journey of Dreams	03/08	73%	75%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	87%	76%
Smarty Pants – Das Besserwisserspiel	01/08	77%	72%
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%
Super Fruit Fall	01/07	76%	78%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
Thrillville: Verrückte Achterbahn	12/07	70%	71%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wii Play	01/07	74%	60%
Worms: Odyssee im Wurmraum	04/08	76%	72%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asterix bei den Olympischen Spielen	01/08	73%	71%
Crash of the Titans	12/07	78%	76%
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07		73%
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	12/07	83%	81%
Lucas der Ameisenschreck	06/07		58%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen …	01/07		66%
Super Mario Galaxy	01/08		96%

RENNSPIELE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Cars	01/07	71%	74%
Cars: Hook International	03/08	71%	74%
Donkey Kong Jet Race	02/08	70%	68%
Excite Truck	03/07	70%	81%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Könige der Wellen	11/07	67%	68%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
Need for Speed: ProStreet	01/08	77%	80%
Nitrobike	04/08	68%	70%
Sonic Riders Zero Gravity	04/08	65%	69%
SSX Blur	05/07	81%	84%

ROLLENSPIELE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Fire Emblem: Radiant Dawn	04/08		88%
Pokémon Battle Revolution	01/08	78%	68%
Super Paper Mario	10/07		85%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Die Sims 2: Gestrandet	12/07		80%
Die Sims 2: Haustiere	09/07		79%
Endless Ocean	12/07	76%	80%
Fishing Master	04/08	68%	71%
G1 Jockey Wii	08/07	66%	69%
MySims	11/07		78%
Trauma Center: Second Opinion	09/07		83%
Wing Island	04/07	65%	69%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
FIFA 08	11/07	86%	83%
Madden NFL 07	02/07	77%	82%
Madden NFL 08	11/07	79%	82%
Mario Strikers Charged Football	06/07	86%	79%
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	12/07	88%	80%
NBA Live 08	11/07	86%	85%
Pangya! Golf with Style	07/07	76%	76%
Pro Evolution Soccer 2008	04/08	85%	84%
Rapala Tournament Fishing	06/07		53%
Rockstar Games präsentiert Tischtennis	12/07	82%	83%
RTL Winter Sports 2008: The Ultimate Challenge	01/08	61%	63%
The Bigs	01/08	75%	73%
Tiger Woods PGA Tour 07	04/07	86%	86%
Tiger Woods PGA Tour 08	11/07	86%	86%
Wii Sports	01/07	78%	56%
WWE SmackDown vs. Raw 2008	12/07	67%	69%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	75%	76%

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Das zocken wir!

Von diesen Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

SUPER SMASH BROS. BRAWL (Wii)

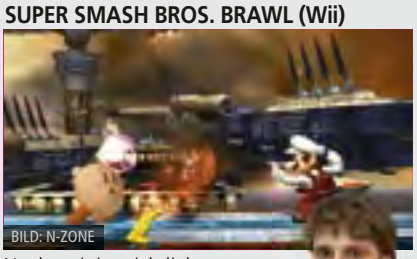


BILD: N-ZONE

Noch trainiere ich lieber alleine, aber bald gibt's heftig Dresche für die lieben Kollegen. In Beat 'em Ups war ich schon immer eine Macht!

Thomas Eder

SUPER SMASH BROS. BRAWL (Wii)

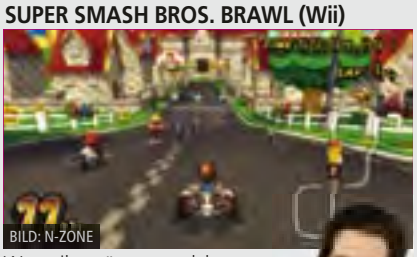
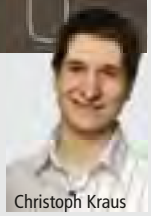


BILD: N-ZONE

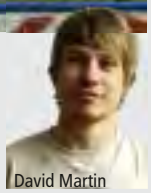


Wenn ihr wüsstet, welche geheimen Fahrer es in *Mario Kart Wii* gibt ... Aber das findet ihr noch schnell genug selbst raus. Dieser Renner rockt!

Christoph Kraus

PRO EVOLUTION SOCCER 2008 (Wii)

BILD: NINTENDO



Seitdem ich mich an die Steuerung gewöhnt habe, verbringe ich fast jeden Abend damit, mein Team in der Tabelle ganz nach oben zu führen!

David Martin

BULLY: DIE EHRENRUNDE (Wii)

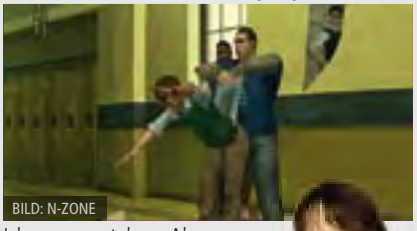
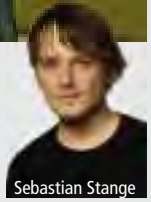


BILD: N-ZONE



Ich muss gestehen: Als Schüler war ich doch mehr der strebsame, unauffällige Typ. Deshalb hole ich zurzeit in *Bully* mein Dasein als Klassenrowdy nach.

Sebastian Stange

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Erste Woche

Kurz vor dem *Mario Kart Wii*-Release lädt Nintendo zum Kart-Media-Cup nach München. Dort braust das Team sowohl in virtuellen als auch in echten Karts mit Kollegen aus der Branche um die Wette. Hierbei offenbarte Tom sein – ihm von den Kollegen nicht zugetrautes – Talent für *Mario Kart*, indem er Christoph auf der Piste auf Rang 2 verwies. Auch in den echten Karts hatten wir eine Menge Spaß, obwohl es am Ende nicht ganz fürs Siegertreppchen reichte.

Zweite Woche

Einen Tag vor dem offiziellen Release von *Mario Kart Wii* bekommt Christoph einen Anruf von einem Freund, der ganz aufgeregt erzählt: „Es ist raus! Es ist raus!" Dumm nur: In der Redaktion ist der Wii-Renner noch nicht eingetroffen. Doch wir brauchen das Spiel, und zwar SOFORT! In der Mittagspause düsen also Praktikant Thomas und Christoph nach Nürnberg und holen vier Exemplare ab. Im großen Leserturnier unterliegen die Redakteure aber gnadenlos den Community-Mitgliedern. Der schonungslos ehrliche Kommentar der Redakteure: „Ja gut, ääähh … die Traktionskontrolle hat versagt!"

Dritte Woche

Beta-Testwoche für den brandneuen Web-Auftritt von www.n-zone.de: Die Redaktion sowie die Online-Kollegen David und Maik debuggen, was das Zeug hält … und „nebenbei" schaufeln wir noch News im Minutentakt auf die Seite. Das Resultat könnt ihr die nächsten Tage bestaunen – wir sehen uns online!

Vierte Woche

Am Tag der Druckabgabe bekommen wir Besuch von Deborah Zeller, die einen Schnupper-Arbeitstag im Rahmen des Girls' Day absolviert. Was sie dort getan hat, weiß der Verfasser dieser Zeilen allerdings nicht, denn diese Rubrik wurde schon einen Tag früher fertig. Deshalb tun wir mal einfach so, als hätte Debby einen superspaßigen Tag bei uns erlebt, und wünschen ihr noch alles Gute für die berufliche Zukunft. Hau rein!

ALLEINE IN DER DUNKELHEIT Die Vorschau-Fassung von Alone in the Dark hat der Redaktion richtig Lust auf Grusel-Action gemacht. Aber wer holt uns jetzt aus diesem $%&$§*!# Kerker raus? BILD: ATARI / N-ZONE

THOMAS EDER
30, Leitender Redakteur

… hat sich unter dem Einfluss erster warmer Sonnenstrahlen endlich dazu aufgerafft, mit dem strengen Fitnessprogramm für den Sommer loszulegen.

MUSIK-TIPP:
Alec Empire

CHRISTOPH KRAUS
22, Redakteur

… versucht langsam wieder auf Rollen zu stehen und trainiert daher nachts am Pegnitzufer. Bald reichen die Inline-Skate-Künste auch für tagsüber.

BACK-TIPP:
Frühlings-Blechkuchen

SEBASTIAN STANGE
26, Volontär

Überlegt sich derzeit, eine PlayStation 3 zu kaufen. Mit *GTA IV* erscheint ein absoluter Must-have-Titel. Zunächst steht aber erst mal Urlaub an.

MUSIK-TIPP:
The Cat Empire

STEFANIE SCHETTER
30, DVD-Redakteurin

Hat ihre durchgelegene IKEA-Matratze gegen ein Luxus-Modell mit Viscoschaum-Belag eingetauscht und kommt jetzt morgens noch schwerer aus dem Bett.

SPIELETIPP:
Geheimakte Tunguska

DAVID MARTIN
22, Online-Redakteur

Freut sich des Lebens, da die N-ZONE-Webseite endlich ein viel cooleres Gewand erhalten hat. Also auschecken, sofort: www.n-zone.de!

SURF-TIPP:
www.n-zone.de

DAVID MOLA
27, Layouter

… fing sich pünktlich zu seinem Urlaub eine schmerzhafte Ohrenentzündung ein und genießt seine Umwelt seitdem in Mono. Aber das wird wieder.

MUSIK-TIPP:
Ark – Burn the Sun

So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die N-ZONE ist das Magazin, dem ihr vertrauen könnt. Wir zeigen euch, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die N-ZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT

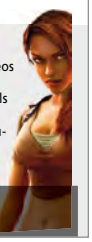
Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit play³, N-ZONE und XBOX 360 sowie PC Games und PC ACTION Magazine für alle Spielesysteme.

UNABHÄNGIG

Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig.

EHRLICH

Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen euch nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind, und bewerten keine Bilder.



TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

So werten wir

Der Detail-Check

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block findet ihr alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier findet ihr auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung findet ihr hier die finalen Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspielermodus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0-49%
Spiele im unteren Wertungsbereich solltet ihr in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50-74%
Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75-100%
Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.

Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %

Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18" freigegeben.

Zu diesem Spiel findet ihr auf der DVD* einen Videobeitrag!

* Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (Infos siehe Seite 6)!

Testinhalt

TEST Boom Blox BILD: N-ZONE

Wii

16 Super Smash Bros. Brawl (Online)
46 Geheimakte Tunguska
48 WiiWare
50 Naruto: Clash Of A Ninja
51 Boom Blox
52 MX vs. ATV Untamed
53 Obscure 2
54 Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
54 Bust A Move

Nintendo DS

56 The World Ends With You
58 Race Driver: GRID
59 Assassin's Creed: Altair Chron.
60 Geheimakte Tunguska
61 Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
61 Bust A Move
61 Bomberman Land Touch! 2
61 Dungeon Explorer
62 Fish Tycoon DS
62 Nancy Drew: The Deadly Secret ...
62 Moorhuhn: Juwel der Finsternis
62 Sea Monsters: A Prehistoric Adventure

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Erste Woche

Urlaub! Urlaub! Christoph hat Urlaub! Jetzt haben Tom und Sebastian endlich mal eine Chance, in *Super Smash Bros. Brawl* zu gewinnen (Anm. der Kollegen: Deine Statistik mit 113 Niederlagen und 78 Siegen sagt etwas anderes ;-)). Die Woche startet hektisch mit der Produktion des N-ZONE-Sonderhefts zum Smash-Prügler. So viel haben wir noch nie über Mario, Kirby und Co. recherchiert wie in dieser Zeit. Wusstet ihr etwa, dass Kirby früher eigentlich mal weiß statt rosa war? Nein? Dann solltet ihr euch das Sonderheft nicht entgehen lassen.

Zweite Woche

Unser Urlauber kehrt zwischendurch aus seinen freien Tagen zurück – freiwillig. Für einen Tag fährt Christoph in die Nintendo-Zentrale nach Großostheim, um *Mario Kart Wii* zu testen. Aber kann man einen solch spaßigen Event überhaupt „Urlaubsunterbrechung" nennen? Tom rockt derweil mit *Guitar Hero III* ab und ist erfreut, dass seine Lieblingsband Deftones (ja ja, er spielt die Xbox-Version …) auch am Start ist. Außerdem nimmt unser ehemaliger Super-Duper-Praktikant Maik wieder einen Stammplatz in der Redaktion ein und betreut ab sofort mit David den Online-Auftritt www.n-zone.de mit. Willkommen, Schreibtisch-Nachbar! Praktikant Thomas genießt in dieser Woche, wie seine WWE-Stars ordentlich die Glatze poliert bekommen. Das sind eben die wahren Freuden eines Mannes!

Dritte Woche

Im Dschungelcamp ist die Hölle los: N-ZONE lässt C-Promis wie Waluigi, Toadette oder Morton Koopa in den Urwald einziehen und die User dürfen online abstimmen, wer jeden Tag gehen muss. Skandal: Wir entdecken obszöne Fotos mit Birdo im Lack- und Leder-Outfit. Handeln ist angesagt: Wir distanzieren uns in aller Form von den Vorkommnissen und werfen den Eierspucker gnadenlos aus dem Camp. Maik und Tom drehen noch ein paar Runden in *Ferrari Challenge*, sind aber enttäuscht, dass das Spiel schon wieder verschoben wird.

Vierte Woche

Das N-ZONE-Team engagiert sich für den guten Zweck und nimmt an einem Pfadfinder-Lauf der Royal Rangers teil, bei dem jeder Kilometer, den Christoph läuft, bares Geld wert ist. Wie gut, dass *Wii Fit* in der Redaktion eingetroffen ist. So lässt sich die Arbeit mit einem Trainings-Effekt im Dienste der Pfadfinder verbinden. So, und jetzt genehmigen wir uns alle mal ein paar Tage Pause – der Osterhase kann kommen!

TÖDLICHE KREATUREN In virtueller Form begeisterten die Deadly Creatures die Redaktion noch – in der Realität hingegen wurde den Krabbeltierchen in Christophs Schublade der Kampf angesagt! BILD: THQ / N-ZONE

THOMAS EDER
30, Leitender Redakteur

… nutzte seinen Osterurlaub zum Relaxen, Spielen und um sein wieder zugelassenes Spaßmobil durch die mittelfränkische Pampa zu scheuchen.

DVD-TIPP:
Thicker Than Water

CHRISTOPH KRAUS
22, Redakteur

… macht sich täglich für den Sponsorenlauf „N-ZONE läuft" fit. Auf www.n-zone.de könnt ihr ihn anstacheln!

CD-TIPP:
Ace Troubleshooter: It's Never Enough

SEBASTIAN STANGE
26, Volontär

… freut sich total darüber, dass das Wetter langsam wieder wärmer und die Tage langsam wieder länger werden. Hach, das Leben ist schön! Wunderschön!

MUSIK-TIPP:
The Beta Band

STEFANIE SCHETTER
30, DVD-Redakteurin

… freut sich auf die Lego-Versoftung der klassischen Indy-Filme – und natürlich auf den neuen Kinofilm! Wär' schön, wenn Perserkatzen drin vorkämen.

MUSIK-TIPP:
Beirut

DAVID MARTIN
22, Online-Redakteur

… spielt derzeit fleißig *Harvest Moon: Magical Melody* für die Wii und kümmert sich um seine Farm. Leider legen die Hühner noch nicht genügend Eier.

RETRO-TIPP:
Theme Park

DAVID MOLA
26, Layouter

… mag ja eigentlich keine Ego-Shooter, kaufte sich dennoch *Call of Duty 4: Modern Warfare* und ist völlig geplättet! Was für ein Spiel!!! Der blanke Wahnsinn …

MUSIK-TIPP:
80er-Jahre-Rocksongs

So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die N-ZONE ist das Magazin, dem ihr vertrauen könnt. Wir zeigen euch, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die N-ZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT
Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit play³, N-ZONE und XBOX 360 sowie PC Games und PC ACTION Magazine für alle Spielesysteme.

UNABHÄNGIG
Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig.

EHRLICH
Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen euch nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind, und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

So werten wir

Der Detail-Check

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block findet ihr alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier findet ihr auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung findet ihr hier die finalen Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspielermodus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0-49%
Spiele im unteren Wertungsbereich solltet ihr in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50-74%
Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75-100%
Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.

Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %

Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18" freigegeben.

Zu diesem Spiel findet ihr auf der DVD* einen Videobeitrag!

* Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (Infos siehe Seite 6)!

Testinhalt

TEST Harvest Moon: Magical Melody BILD: N-ZONE

Wii

12 Mario Kart Wii
48 Sega Superstars Tennis
52 Harvest Moon: Magical Melody
54 Dancing Stage: Hottest Party
56 Dragon Ball Z: Budokai Tenk. 3
58 Bomberman Land Wii
59 Destroy All Humans: Big Willy ...
60 Ninja Reflex
60 CSI: Eindeutige Beweise
62 Sega Bass Fishing
63 Jumper
63 SpongeBobs Atlantische ...
64 Ben 10 / Jenga /Balls of Fury
King of Clubs

Nintendo DS

66 Sega Superstars Tennis
67 MegaMan ZX Advent
67 FIFA Street 3
68 MX vs. ATV Untamed
68 Zoo Tycoon 2 DS
69 Ninja Reflex
69 Know-how der Zauberkunst
70 Balls of Fury / Tabaluga /Spiderwick Chroniken / SpongeBobs ...
71 Disney Friends / Ben 10

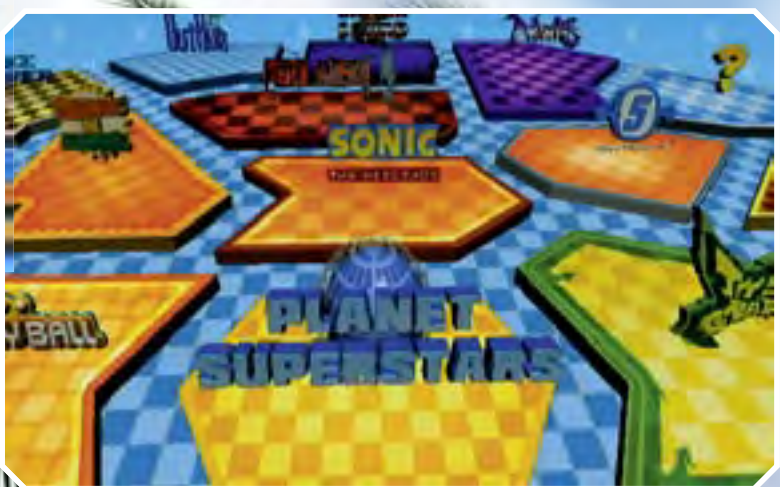
Sega Superstars Tennis

Gelungener Aufschlag, aber zum Ass reicht's nicht ganz

VIDEO AUF DVD

Fakten

- 16 Charaktere
- 15 Szenarien im Superstars Mode
- Drei verschiedene Steuerungs-möglichkeiten
- Massig Minispiele in Anlehnung an zahlreiche Sega-Klassiker



UMFANGREICH Der Planet Superstars enthält Szenarios zu alten sowie neuen Franchises. Beispielsweise Jet Set Radio, OutRun oder Super Monkey Ball. BILD: N-ZONE

AUTOR: THOMAS STEUER

Spätestens seit Sonics Olympiaausflug dürfte Sega Lunte gerochen haben, dass sich mit der Kombination aus einer beliebten Sportart und den hauseigenen Charakteren schnell und einfach Geld verdienen lässt. Da Nintendo mit der Fortsetzung ihrer hauseigenen *Mario Tennis*-Reihe noch auf sich warten lässt, nutzt man beim früheren Erzkonkurrenten die Chance, um eine eigene Filzball-Simulation mit dem blauen Igel und seinen beliebtesten Kollegen auf die Beine zu stellen. Dabei bedient man sich allerdings nicht ausschließlich im Sonic-Universum, sondern auch bei anderen Zugpferden.

MUSIKALISCH Vor jedem Match dürft ihr aus einer von mehreren serientypischen Melodien die Hintergrundmusik wählen. BILD: N-ZONE

FUTURISTISCH Der an Space Channel 5 angelegte Court überzeugt durch knallige Neonfarben und futuristische Lichteffekte. BILD: N-ZONE

ABWECHSLUNG WIRD GROSS GESCHRIEBEN

Neben den obligatorischen Einzel-, Doppel- oder Turniermodi mit bis zu vier Spielern wartet der Titel für Singleplayer mit dem Planet Superstars auf, in dem ihr nach und nach bis zu 15 Szenarien freispielen könnt, die jeweils einer großen Spielereihe aus dem Hause Sega gewidmet ist. Pro Szenario wartet dabei eine unterschiedliche Anzahl Missionen auf euch, die nacheinander freigeschaltet werden und sich entweder auf normale Matches konzentrieren oder in Form von Minigames an das jeweilige Szenario angelehnt sind. Im Super-Monkey-Ball-Level gilt es beispielsweise, die niedlichen Äffchen in ihren Kugeln durch Tore zu befördern – selbstverständlich per Tennisschläger. Im Space-Harrier-Minispiel ballert ihr per Aufschlag heranfliegende Gegner aus dem Bild und die Jet-Set-Radio-Location wartet mit Sprühdosen auf, die dafür genutzt werden, auf dem Spielfeld markierte Spraypaints einzufärben. In den Mini-Games spielt ihr neue Charaktere frei, um das Feld der Kontrahenten schließlich auf 16 Spielfiguren auszuweiten. Zu den acht von Beginn an spielbaren Charakteren zählen alte Hasen wie Sonic, Nights oder Tails sowie Ulala aus *Space Channel 5*, Amigo aus *Samba de Amigo* oder der kleine Affe aus *Super Monkey Ball*. Diese verfügen jeweils über ein Spezialgebiet wie Geschwindigkeit, Kraft oder Kontrolle und können im Spiel vorübergehend eine mächtige Spezialtechnik entfesseln. Durch gute Ballwechsel lädt sich nämlich die Stern-Anzeige unter

TYPISCH Auf dem Super Monkey Ball Court verwandelt ihr das Spielfeld kurzerhand in einen überdimensionalen Billardtisch. BILD: N-ZONE

KLASSISCH Beim Puyo Pop Fever gilt es, mit gezielten Aufschlägen die Mauer runterzuschießen. BILD: N-ZONE

UNGEWÖHNLICH In Anlehnung an einen Sega-Lightgunshooter ballert ihr hier Filzbälle auf bewegliche Pappkameraden. BILD: N-ZONE

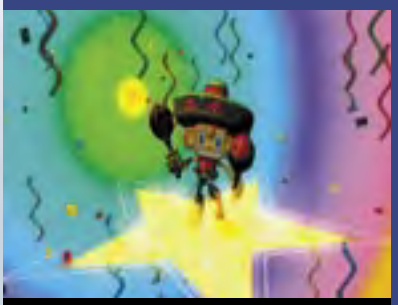
eurem Charakter auf. Voll aufgeladen verwandelt sich Sonic etwa für die Dauer des Ballwechsels in Golden Sonic, dessen Schläge irritierende Richtungswechsel vollführen und daher nur schwer zu erreichen sind.

LEIDER IST NICHT ALLES GOLD, WAS GLÄNZT.

Sega Superstars Tennis basiert zwar auf der *Virtua Tennis*-Engine, funktioniert aber nur dann optimal, wenn ihr die Wiimote quer haltet und die Buttonsteuerung benutzt. Die beiden optionalen Varianten bei senkrecht gehaltener Wiimote, mit oder ohne Nunchuk, kranken an verzögerten Bewegungskontrollen und vermitteln daher nicht ganz das gute Feeling, das man noch aus *Wii Sports* gewohnt ist. Das und die Tatsache, dass es im Vergleich zu den anderen Versionen keinen Online-Modus gibt, verwehren dem Titel letztendlich den Hitstempel. Die Varianten für Mehrspieler sind nämlich äußerst knapp ausgefallen. Neben einfachen Einzel- oder Doppelspielen bleibt nicht mehr viel übrig und die Dauer eines Matches lässt sich – typisch für *Virtua Tennis* – nur im Multiplayermodus verändern. Dabei zeigt die technische Seite wiederum die andere Seite der Medaille. Zwar reißt die angemessen präsentierte Cartoon-Optik keine Beine aus, überzeugt aber rundum durch technische Sauberkeit. Akustisch hat man sich ebenfalls sehr viel Mühe gegeben – allein die zahlreichen freischaltbaren Kultmelodien aus Segas integrierten Spieleklassikern sprechen für sich. Zudem verfügt der Titel erfreulicherweise über einen 480p Modus sowie 16:9 Unterstützung. ■

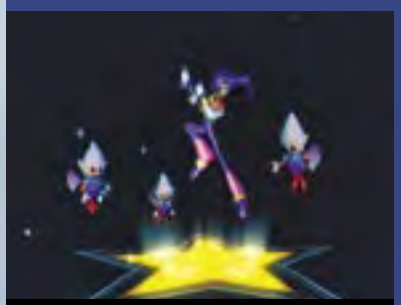
Spezial-Manöver

Wie es sich für ein gutes Funsportspiel gehört, gibt es natürlich auch Spezialattacken. Wie diese aussehen, zeigen euch Nights und Amigo!

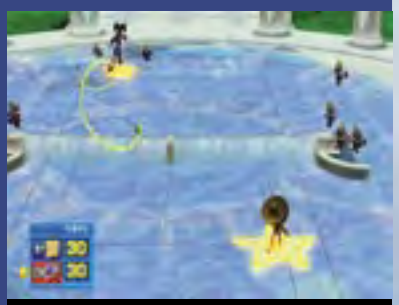


STERNENPOWER Mit aufgeladenem Stern entfesselt Amigo seine Power … BILD: N-ZONE

GERISSEN … und verwirrt Nights mit wirren Schlägen und rotierenden Rasseln. BILD: N-ZONE



GEGENSCHLAG Doch der lässt sich nicht beirren … BILD: N-ZONE



REVANCHE … und kontert seinerseits mit einer Spezialfähigkeit. BILD: N-ZONE

THOMAS STEUER
serviert beidhändig.

Das Erfolgsrezept geht auch im Hause Sega voll auf. Man nehme eine Handvoll bekannter Franchises, garniere sie mit einer allseits beliebten Sportart und mische eine bewährte Spielengine darunter. Das Resultat macht Spaß und hält auch Einzelspieler eine ganze Weile bei Laune. Zumal Letztere quasi eine Art Minienzyklopädie des Sega-Universums durchlaufen. Schade, dass der Bewegungssteuerung etwas Feinschliff fehlt und der Multiplayer nicht zuletzt wegen des fehlenden Online-Modus zu kurz kommt. Im Endeffekt bekommen aber auch Nintendo-Spieler endlich ihr eigenes *Virtua Tennis*.

SEGA SUPERSTARS TENNIS

Genre:	Sport
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sumo Digital
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 55,-
Termin:	20. März 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.sega.de
Alternativen:	Wii Sports

- Motivierender Einzelspieler-Modus
- Klassisches Virtua-Tennis-Gameplay
- Bewegungssteuerung erfolgt verzögert
- Kein Online-Modus

WERTUNG STEUERUNG 81% GRAFIK 77% SOUND 85%

MULTIPLAYER **81%** SINGLEPLAYER **80%**

Gelungene Filzball-Keilerei mit motivierendem Einzelspieler-Modus, die leider an etwas ungenauer Bewegungssteuerung krankt.

*Abo-Modell (2,99 EUR/SMS) Abrechnung: 1 SMS/Woche. Das Abo ist jederzeit kündbar, einfach SMS mit Inhalt STOP TOPGAME oder STOP ALLE an die 85999! Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an!

mobileunlimited
Spiel mobil

Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

TOP SPARABO JAVA-GAMES

AKTION

2 Spiele für € 2,99* + erstes Spiel gratis = 3 Spiele (0,99 €/Spiel)
Abrechnungszeitraum eine Woche
Sende: AOA + Code an 85999*
Beispiel: AOA 141
www.mobileunlimited.de

GAME-CODE: **115**

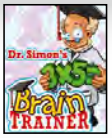
GAME-CODE: **142**

GAME-CODE: **141**

GAME-CODE: **078**

GAME-CODE: **068**

GAME-CODE: **058**



GAME-CODE: **019**

GAME-CODE: **080**

GAME-CODE: **021**

GAME-CODE: **051**

GAME-CODE: **024**

GAME-CODE: **009**

GAME-CODE: **056**

GAME-CODE: **060**

GAME-CODE: **032**

GAME-CODE: **077**

GAME-CODE: **008**

GAME-CODE: **002**

GAME-CODE: **013**

GAME-CODE: **114**

GAME-CODE: **037**

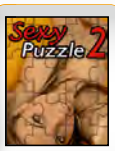
GAME-CODE: **036**

GAME-CODE: **022**

GAME-CODE: **126**

GAME-CODE: **131**

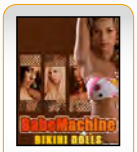
Erstes Spiel im Abo gratis!
Nur 0,99 Euro/Spiel!



GAME-CODE: **082**

GAME-CODE: **074**

GAME-CODE: **066**



GAME-CODE: **079**

GAME-CODE: **003**

GAME-CODE: **029**

GAME-CODE: **045**

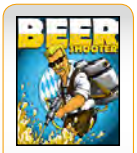
GAME-CODE: **135**

GAME-CODE: **063**

GAME-CODE: **025**

GAME-CODE: **118**

GAME-CODE: **054**



GAME-CODE: **007**

GAME-CODE: **039**

GAME-CODE: **055**

GAME-CODE: **030**

GAME-CODE: **042**

GAME-CODE: **059**

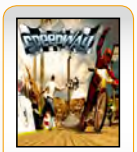
GAME-CODE: **033**

GAME-CODE: **132**

GAME-CODE: **064**

GAME-CODE: **011**

GAME-CODE: **075**



GAME-CODE: **047**

GAME-CODE: **038**

GAME-CODE: **088**

GAME-CODE: **081**

GAME-CODE: **133**

GAME-CODE: **017**

GAME-CODE: **028**

GAME-CODE: **043**

GAME-CODE: **018**

GAME-CODE: **119**

GAME-CODE: **010**

GAME-CODE: **044**

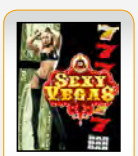
GAME-CODE: **067**

GAME-CODE: **140**

GAME-CODE: **052**

GAME-CODE: **034**

GAME-CODE: **053**

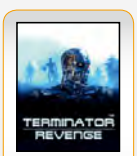


GAME-CODE: **083**

GAME-CODE: **040**

GAME-CODE: **016**

GAME-CODE: **076**



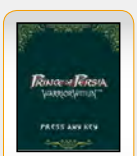
GAME-CODE: **062**

GAME-CODE: **015**

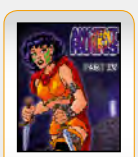
GAME-CODE: **070**

GAME-CODE: **084**

GAME-CODE: **050**



GAME-CODE: **031**



GAME-CODE: **004**

GAME-CODE: **085**

So funktioniert das Abo

Das Abo beinhaltet zwei Java-Games/Woche.
Bei Erstbestellung gibt es ein Spiel gratis dazu!

Nur 0,99 €/Spiel!

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Might and Magic, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.Block Breaker Deluxe is a trademark of Gameloft in the US and/or other countries. Vans and Vans logo are registered trademarks of Vans, Inc. © 2005 Gameloft. Midnight Bowling is a trademark of Gameloft in the US and/or other countries © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Special Crime Unit, Sexy Poker Top Models, Midnight Poker Holdem are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.Under license by Ubisoft Entertainment. Ubisoft, Ubisoft logo, Splinter Cell Double Agent and Sam Fisher are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Universal Studios' Film King Kong © Universal Studios. Lizenziert von Universal Studios Licensing LLLP. Alle Rechte vorbehalten.Das Design des Empire State Buildings ist eine Marke der Empire State Building Company L.L.C. und wird mit ihrer Genehmigung verwendet.© 2007 Gameloft. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Ubisoft, the logo Ubisoft and Might and Magic are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.The Settlers, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries.

Harvest Moon Magical Melody

Fakten

- Spaßige und unterhaltende Viehzucht
- Niedlicher Charme
- Gelungener Wii-Einstand
- Minispiele mit vier Teilnehmern spielbar
- Authentische Steuerung
- Grafisch liebevoll

VIDEO AUF DVD

Hacke & Sichel im Einsatz: Harvest Moon endlich auch für Wii

AUTOR: DAVID MARTIN

Spitzhacke, Sichel und Säge – Gartenutensilien, die zum Davonlaufen einladen. Denn wer will schon freiwillig hektarweise Land umackern, Rasen mähen oder Holz hacken? Dass die landwirtschaftliche Arbeit aber alles andere ist als stupides und anstrengendes Rumgeacker, zeigt Nintendo mit seiner erfolgreichen Wirtschaftssimulation *Harvest Moon*. Pünktlich zur Frühjahrsaussaat veröffentlicht Nintendo *Magical Melody* für die Wii. Pflügen und pflanzen, säen und ernten – all das steht in *Harvest Moon* im Mittelpunkt und macht obendrein noch eine Menge Spaß.

DER BAUER HAT DAS FELD NEU BESTELLT

In *Harvest Moon: Magical Melody* entscheidet ihr euch zunächst für einen von drei Bauernhöfen. Dabei bleibt es euch überlassen, ob ihr lieber am Ufer, in der Stadt oder im Wald eurer virtuellen Tätigkeit als Bauer nachgehen wollt. Habt ihr euch erst einmal für ein Gehöft entschieden, erste Bekanntschaften mit den Dorfbewohnern geschlossen und dem niedlichen Hündchen, das ihr geschenkt bekommt, einen Namen gegeben, stürzt ihr euch auch schon in erste Aufgaben. Denn schließlich benötigt ihr Geld, um ein schönes und harmonisches Leben im Vergissmeinnicht-Tal zu führen.
Wie ihr euer Tagwerk verbringt, bleibt jedoch euch überlassen: Ihr könnt neue Felder bestellen, Saatgut einkaufen, Pflanzen aufziehen und ernten. Mit den ersten Talern, die ihr verdient, schafft ihr euch serientypisch Kühe, Hühner oder Schafe an und steigt gleichzeitig in die

FELDARBEIT Anfangs räumt ihr euer Gut auf, um erste Felder bestellen zu können. BILD: N-ZONE

DORFPLATZ Im Dorf kauft ihr Saatgut, Dünger und macht Bekanntschaften. BILD: N-ZONE

TRAUTES HEIM Zu Hause macht ihr euch lecker Essen, schlaft aus oder schaut fern. BILD: N-ZONE

Milch-, Eier- und Woll-Produktion ein. Je mehr Geld ihr tagtäglich scheffelt, desto größer und angesehener wird euer Gut. Stößt eure zur Verfügung stehende Nutzfläche an ihre Grenzen, kauft ihr euch – natürlich gegen Bares – neues Land dazu. Geackert, gesät und gestriegelt wird natürlich mit der Wii-Fernbedienung. Die authentischen Handbewegungen suggerieren euch ein realistisches Spielgefühl.

BAUER SUCHT FRAU

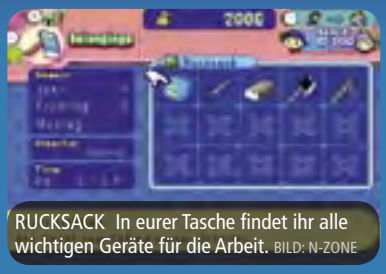
Doch Achtung: Viel Arbeit zehrt an den Kräften! Sobald sich der Energiebalken eures Rackers dem Ende zuneigt, solltet ihr euch rasch ins Bett legen. Schließlich soll euer Bauer ja nicht auf dem Feld und womöglich noch im Regen übernachten. Die Folge: Krankheit, gepaart mit tagelanger Bettruhe und horrende Kosten für Medikamente. Selbstverständlich folgt *Harvest Moon: Magical Melody* auch den Rhythmus der Jahreszeiten mit dem Wechsel von Vegetation, Witterung und Feiertagen. Baut also Ställe für eure Tiere, denn auch sie können sich schlimme Krankheiten einfangen.

Wer kräftig ackert, hat natürlich auch ein Recht auf Freizeit. Die verbringt ihr etwa mit Streifzügen durch die Gegend, mit der Erkundung einer geheimnisvollen Höhle, mit Angeln oder der Suche nach Wildtieren. Auch Feste werden im Vergissmeinnicht-Tal gefeiert, beispielsweise das Erntedankfest. An den Festtagen habt ihr Spaß, trefft eure Nachbarn und lernt dabei womöglich den Partner fürs Leben kennen. Zu zweit lebt es sich nicht nur besser, sondern es lässt sich auch effektiver und ertragreicher arbeiten. Doch um eine holde Maid für sich zu gewinnen, braucht es – wie auch im echten Leben – viel Feingefühl. Richtet die Aufmerksamkeit der Angebeteten auf euch, indem ihr der Dame immer wieder Geschenke macht – Parfüm und Blumen ziehen am besten!

Grafisch ist *Harvest Moon: Magical Melody* hübsch anzusehen, technisch ausgereizt wird die Wii allerdings nicht. Sämtliche Texturen und Hintergrundgrafiken sind liebevoll kreiert worden und entsprechen genau dem putzigen Schema des Spiels – Kulleraugen und große Köpfe tun dabei ihr Übriges. Makellos ist auch der Sound; lediglich die Hintergrundmusik hätte man gern etwas abwechslungsreicher gestalten können. ■

» Bestellt neue Felder, züchtet Vieh und baut euer Gut aus. «

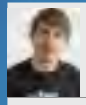
MEINE FARM Züchtet Kühe, Schafe und Hühner, um Geld für weitere Tiere zu verdienen. BILD: N-ZONE



RUCKSACK In eurer Tasche findet ihr alle wichtigen Geräte für die Arbeit. BILD: N-ZONE

ERKUNDUNG In eurer Freizeit erkundet ihr das Vergissmeinnicht-Tal BILD: N-ZONE

ERSTER FLIRT Sprecht häufig mit einer Dame und lenkt die Aufmerksamkeit auf euch! BILD: N-ZONE



DAVID MARTIN
greift zu Hacke und Spaten.

Als absoluter Fan der *Harvest Moon*-Serie freute ich mich natürlich sehr auf *Magical Melody* für Wii. Und ich wurde nicht enttäuscht! Liebevolle Animationen, authentische Controller-Führung und ein gewohnt ausgezeichneter Umfang. Ich liebe es, zuzusehen, wie meine Tiere wachsen, die Saat gedeiht und mein Kontostand nach oben schnellt. *Harvest Moon* macht auch auf der Wii eine Menge Spaß. Das bescheidene Leben eines Bauern kann echt sehr unterhaltsam sein!

HARVEST MOON MAGICAL MELODY

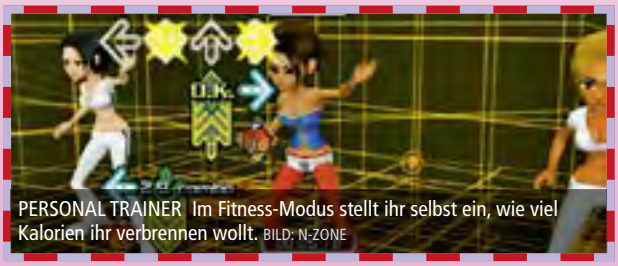
Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Marvelous Interactive
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	14. März 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	MySims

- Dicker Umfang
- Liebevolle Animationen
- Musik mit der Zeit nervend
- Minispiele eher Beiwerk

WERTUNG STEUERUNG 73% GRAFIK 85% SOUND 69%

MULTIPLAYER **60%** SINGLEPLAYER **84%**

Für Hobby-Bauern ein Muss. Wer allerdings schon die GC-Version besitzt, greift nicht noch einmal zu!



PERSONAL TRAINER Im Fitness-Modus stellt ihr selbst ein, wie viel Kalorien ihr verbrennen wollt. BILD: N-ZONE

FIES Bei Hottest Party müsst ihr auch die Wiimote und das Nunchuk schwingen. Die Bälle, die die Pfeilfolgen verdecken, sind ebenso ein neues Element. BILD: N-ZONE

Dancing Stage: Hottest Party

Zum Tanzen braucht man nicht nur flinke Füße.

Fakten

- Neue Wii-Tanzmatte im Preis inbegriffen
- 26 Songs, mehr freispielbar
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 3 Spielmodi, 5 Spielvarianten
- Unterstützt 480p und Widescreen

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

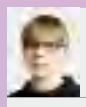
Noch vor wenigen Jahren waren Musikspiele etwas für die ganz harten Nerds unter den Zockern. Durch das Phänomen „Casual Gaming" sind Karaoke-Spiele wie die *SingStar*-Serie oder das geniale Klampfen-Game *Guitar Hero* in aller Munde. Vorreiter des Genres ist die *Bemani*-Reihe von Konami, verschiedene Musik- und Rythmusspiele, die in Japan schon seit Ewigkeiten echte Renner in den Spielhallen sind. Besonders die *Dance Dance Revolution*-Serie, die hierzulande als *Dancing Stage* bekannt ist, ist ein echter Klassiker. Gespielt wird nicht mit einem Joypad, sondern auf einer Metallplatte oder einer Matte, die auf dem Boden liegt. Im Rhythmus der Musik flitzen Pfeile über den Bildschirm, die man dann mit den Füßen „nachtanzen" muss. Praktischerweise wird das erste Wii-Tanzspiel mit einer solchen Matte verkauft. Erfreulicherweise ist diese auch gut verarbeitet und hält es auch aus, wenn man mit Schuhen darauf herumhüpft.

SCHWING DEIN DING

Für *Hottest Party* hat sich Konami aber auch einige Neuerungen einfallen lassen und das Spielprinzip ordentlich erweitert. Zusätzlich zu den Pfeilen, die ihr mit den Füßen auf der Matte nachtanzt, gibt es Anzeigen für die Wiimote und das Nunchuk. Werden diese eingeblendet, müsst ihr statt zu tanzen die Arme schwingen. Außerdem gibt es neue Pfeilarten, die das Spielen ein wenig erschweren. Trefft ihr bestimmte Pfeile nicht, wird der Bildschirm mehr und mehr von Objekten abgedeckt, die euch die Sicht auf die weiteren Pfeilfolgen rauben. Nur wenn ihr die entsprechenden Symbole erwischt, wird die Anzeige wieder gesäubert. Und die sich stets drehenden „Verwirrungspfeile" fliegen gänzlich unverhofft von der Seite auf den Bildschirm und bringen euch ganz leicht aus dem Rhythmus. Fans der Serie, die diese Features nicht wollen, können all das aber auch im Menü abstellen und ganz klassisch nur mit den vier Standard-Pfeilen spielen.

BREITE AUSWAHL

Aber was genau wird da getanzt? Walzer? Tango? Nein, bei *Dancing Stage* geht es natürlich flott zur Sache. Bei den 26 anfangs anwählbaren Stücken handelt es sich um bekannte Songs wie „I Don't Feel like Dancing", „99 Luftballons" oder „Karma Chameleon", allerdings nicht in den Originalversionen, sondern als eher technolastige Remixe. Wer sich an den Groove-Modus wagt, kann durch das Lösen bestimmter Aufgaben noch weitere, speziell für die Serie komponierte Stücke freispielen. Fans wird es vielleicht nerven, dass diese Songs nicht von Beginn an spielbar sind, Tanzneulinge freuen sich hingegen darüber, dass es immer wieder was zu entdecken gibt. Neben Liedern kann man nämlich auch neue Kostüme für die virtuellen Tänzer oder neue Umgebungen erzocken. Am meisten Spaß macht *Dancing Stage* aber nach wie vor mit Freunden: Im Kampf-Modus schickt ihr eurem Gegner spezielle Pfeile ins Spielfeld und macht ihm so das Leben schwer, im Freundschafts-Modus erspielt ihr hingegen zusammen Höchstleistungen. Das macht Laune und hält obendrein auch noch fit. Bester Beweis dafür ist der Fitness-Modus. Hier gebt ihr zu Beginn euer Gewicht ein, das Spiel zählt dann, basierend auf dieser Angabe, verbrannte Kalorien mit. ■



CHRISTIAN SCHÖNLEIN
ist am Abzappeln.

Vor gut zehn Jahren wagte ich mich schon auf die Tanzmatte, damals noch ohne Sonderpfeile und Unmengen lizenzierter Songs. Ehrlich gesagt ist mir diese „Standard-Version" bis heute am liebsten. Schön, dass mir viele Optionen zur Verfügung stehen. Für eine Party sind die vielen Gimmicks aber auf jeden Fall eine lustige Sache.

DANCING STAGE: HOTTEST PARTY

Genre:	Musikspiel
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	ca. € 60,- (mit Tanzmatte)
Termin:	27. März
Spieler:	1-4
Web:	www.konami-europe.com
Alternativen:	Ein Tanzkurs

- Macht Spaß und hält dabei noch fit!
- Viele Optionen
- Nur wenige Originalstücke der Serie
- Viele Lieder müssen erst freigespielt werden

WERTUNG STEUERUNG 90% GRAFIK 35% SOUND 88%

MULTIPLAYER **80%** SINGLEPLAYER **75%**

Besonders mit Freunden ein echter Renner. Aber auch alleine macht das Tanzen richtig Spaß.

INTERVIEW mit Karsten Jakobeit

≫ Vierpfeile ist eine sehr freundliche und offene Community. ≪

Tanzspiele sind mehr als nur die *Dancing Stage*-Serie. Das Hobby und sämtliche Spiele, die unter die Kategorie fallen, werden mit dem Begriff Machine Dance zusammengefasst – ein Hobby, das inzwischen weltweit Anhänger und Fans für sich gewinnen konnte. Tanzspiele sind massentauglich geworden. Regelmäßig werden Wettbewerbe veranstaltet (zuletzt fand Mitte März der Machine Dance Eurocup in den Niederlanden statt), in Amerika wird sogar im Sportunterricht an den Automaten getanzt und die Internationale Tanz-Organisation IDO erkennt Machine Dance seit 2006 als offiziellen Tanzsport an. In Deutschland wurde der Trend schon früher erkannt: Seit 2003 gibt es mit Vierpfeile eine Online-Community für alle Tanzspiel-Begeisterten. Unter www.vierpfeile.de soll deutschsprachigen Spielern eine Plattform geboten werden. Das Team veranstaltet aber auch lokale Treffen, Events und Turniere. Wir haben uns mit Team-Mitglied Karsten Jakobeit über die Tanzspiel-Szene unterhalten.

Karsten BILD: PRIVAT

Hi Karsten, schon fit für den Machine Dance Eurocup in den Niederlanden?
Ich werde leider aus zeitlichen Gründen nicht teilnehmen können. Das ist sehr schade, weil es DAS europäische Machine-Dance-Ereignis des Jahres ist. In Amsterdam wird auch neben dem eigentlichen Turnier einiges geboten: Vorstellung eines Multiplayer-Systems und eines neuen Heimpads, Konzerte und noch einiges mehr.

Neue Produkte? Ist das eine offizielle Geschichte von Konami?
Nein, nicht Konami. Positive Gaming, eine schwedische Firma, die durch Fans entstanden ist und mittlerweile in Europa die Referenz zum Thema Machine Dance ist, veranstaltet das Turnier. Die haben auch eigene Hardware für den Heimgebrauch sowie für Fitness-Center entwickelt. Ein eigenes Spiel, ein Konkurrenzprodukt zu Dancing Stage, ist derzeit ebenfalls in der Entwicklung. Konami behandelt den europäischen Markt leider etwas stiefmütterlich, daher hat Positive Gaming versucht, Machine Dance in Europa zu etablieren. Dies wird von den Fans gut angenommen.

Für euch ist Dancing Stage sicher mehr als eine lustige Runde auf einer Party, oder? Nervt es euch, dass dieses Hobby inzwischen unter die Sparte „Casual Gaming" fällt oder interessiert euch der Hype nicht?
Auch bei uns gibt es mehrere Spielergruppen: Die Scorer, die auf die bestmögliche Punktzahl aus sind, die Kalorienverbrenner, die es wirklich als Sport oder Fitnessprogramm ansehen, und dann natürlich die Leute, die es einfach nur zum Spaß machen. Dass unser Hobby mittlerweile massentauglich ist, ist für uns sehr positiv. Wir freuen uns, neue Mitglieder begrüßen zu dürfen. Zudem trägt es dazu bei, dass wir unser Hobby hier in Deutschland besser ausüben können. Sei es die Beschaffung von Hard- und Software oder die Aufstellung von Arcade-Automaten. Als Vierpfeile 2003 online ging, war dies fast nur über den Japan-Import möglich.

In eurer Community werden also alle Spielergruppen mit offenen Armen begrüßt? Oder sollte man ein gewisses Level erreicht haben?
Nein, auf keinen Fall. Die alten Hasen versuchen stets, Neulinge zu ermuntern und zu helfen. Dabei geben wir auch gerne Ratschläge, welche Hard- und Software für einen bestimmten Fall am sinnvollsten ist. Genauso geben wir gern Tipps, um die eigene Tanz-Technik zu verbessern. Dazu gibt es auch einige Tutorials und Shopping-Guides auf vierpfeile.de. Wer dort keine Lösung findet, dem wird gern im Forum oder IRC-Channel geholfen. Auch zu anderen Musikspielen wie z. B. *Guitar Hero*. Vierpfeile ist eine sehr freundliche und offene Community.

Und wie fit bist du selbst auf der Tanzmatte?
Ich betreibe Machine Dance mittlerweile seit gut sechs Jahren. In der Anfangszeit war ich sehr motiviert und habe dementsprechend viel gespielt. So war ich 2003 zum Launch von Vierpfeile einer der besten deutschen Spieler. Heute sind sehr viele neue Spieler dazugekommen. Auch die Spiele sind nach oben hin schwerer geworden. Ich wurde schnell überholt. Jetzt betreibe ich das Hobby „just for fun".

Sind für dich auch Dancing Stage-Spiele wie *Hottest Party* interessant, die versuchen, das Spielkonzept zu erweitern? Oder bleibst du lieber bei der Standard-Variante?
In der Geschichte des Machine Dance, die mittlerweile ja schon 10 Jahre umfasst, haben einige Firmen versucht, das Spielkonzept zu erweitern. Ob es nun der Übergang von vier auf fünf Pfeile oder das Hinzunehmen der Arme ist, wie es z. B. bei den *Dancing Stage*-Versionen auf der PS2 mit der EyeToy-Kamera möglich war – es kommt auf die Umsetzung an. Nach Meinung der Fans ist die EyeToy-Variante gescheitert. Wie es mit der Wii-Version aussieht, wird sich in der Praxis zeigen. Allerdings kann ich mir vorstellen, dass die Fans, und da zähle ich mich auch dazu, bei der vier Pfeile-Version bleiben wollen und werden.

Und wie sieht's mit den Songs aus? Bist du da wählerisch?
Seit Beginn der *Dance Dance Revolution*-Serie werden die Spiele mit bestimmter Musik verbunden: Eurodance, Dance und Trance, ein bisschen J-Pop sowie harte Techno-Beats als Boss-Songs. Genau das ist, was ich als langjähriger Fan erwarte. Über Remixe von bekannten Chart-Liedern freut man sich, solange auch genügend neue Songs von Konamis hausinternen Komponisten dabei sind. Wobei man sagen muss, dass sich Neulinge wohl eher mit der Chartmusik als dem japanischen Hardcore-Techno anfreunden können. Schlussendlich ist allerdings die Musik egal für uns Fans, hauptsache die Schrittfolgen auf der Tanzmatte sind fordernd und machen Spass.

Kriegst du die richtig schweren Schrittfolgen auch auf einer Tanzmatte hin oder hast du zu Hause gar eine Arcade-Maschine?
Ich habe ein gekauftes Metall-Hardpad für die PlayStation. Schwere, schnelle Schrittfolgen sind auf den Softpads wie sie u. a. von Konami vertrieben werden nur schlecht möglich, da diese Pads auf dem Untergrund sehr hin- und herrutschen.

Wie viel muss man für so eine Anschaffung ausgeben?
Metall-Hardpads fangen bei ca. 100 Euro an. Meines ist bei 150 Euro anzusiedeln. Das Pad, das Positive Gaming auf dem Machine Dance Eurocup vorstellt, soll 700 Euro kosten. Der Preis richtet sich nach der Verarbeitung, insbesondere nach der Art der „Pfeil-Technik".

Noch eine Empfehlung an die Leser: Was spielt Karsten Jakobeit, wenn er nicht auf der Tanzmatte bzw. Tanzplatte steht?
Derzeit verbringe ich viel Zeit mit *Geometry Wars Galaxies* auf der Wii. Das ist genauso fordernd, wenn man einen Highscore will, aber man schwitzt nicht so!

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3

Was taugt die Pokémon-Konkurrenz?

VIDEO AUF DVD

Fakten

- Über 160 Charaktere
- 20 teilweise zerstörbare Areale
- Story wird innerhalb der Kämpfe vorangetrieben
- Innovative Bewegungssteuerung
- Alternativ auch mit dem GameCube-Pad steuerbar

FLIESSEND Die Storysequenzen fügen sich diesmal nahtlos in die Kämpfe ein. BILD: N-ZONE

ACTIONREICH Spezialattacken wie Son Gokus Kaioken werden in einer dynamischen Sequenz präsentiert. BILD: N-ZONE

SIEGREICH Im Gegensatz zur Serie schafft es Vegetto diesmal, Boo in die Knie zu zwingen. BILD: N-ZONE

AUTOR: THOMAS STEUER

Spätestens seit Erscheinen der *Dragon Ball*-Mangas Ende der 90er-Jahre entwickelte sich auch hierzulande ein wahrer Manga- und Anime-Boom. Zwar stehen mittlerweile andere Serien im Vordergrund, dennoch erfreut sich der wohl bekannteste und beliebteste Manga aller Zeiten einer riesigen Fangemeinde. Grund genug für Atari, den Fan-Service beizubehalten und Jahr für Jahr einen weiteren Ableger der erfolgreichen *Budokai*-Titel an den Mann zu bringen.

GEWALTIGER UMFANG

Mit *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3* erscheint nun bereits das zweite Pendant für Nintendos Wii und wartet wie gehabt mit einem immensem Umfang, einer innovativen Bewegungssteuerung und der gewohnt knalligen Anime-Optik auf. Über 160 Charaktere sind diesmal mit von der Partie und 20 dreidimensionale und teilweise auch zerstörbare Stages wurden integriert – selbstverständlich alles in Anlehnung an die TV-Serie. Dabei durchlebt ihr erneut einen umfangreichen Story-Modus, in dem ihr nach und nach sowohl die Geschichte der Serie, als auch die der *DBZ*-Spielfilme nachzocken könnt. Während man im Vorgänger allerdings noch „straight forward" einen Kampf nach dem anderen bestritt und sich einige Auseinandersetzungen wiederholten, wurde das Ganze diesmal kompakter und übersichtlicher gelöst. So schaltet ihr nach und nach in sich geschlossene Kapitel frei, die jeweils eine bestimmte Saga der Geschichte behandeln. Hierbei besteht ein Kampf meistens aus mehreren ineinander übergehenden Auseinandersetzungen, die sich entweder durch das simple K.o.-Schlagen des Gegenübers gewinnen lassen oder durch das Triggern einzelner Story-Sequenzen. Letztere setzen allerdings voraus, dass man die Geschichte kennt und handlungsnah den Kampf beendet. Einzelszenarien, die im Story-Modus keinen Platz mehr gefunden haben, dürfen im Modus „Ultimativer Kampf" nachgespielt werden. Abgesehen davon erwarten euch die allseits beliebten Turniere sowie die Rollenspiel-Elemente der Vorgänger. Dabei dürfen mit den erspielten Z-Points Upgrades und Items gekauft werden, die ihr eurem favorisierten Charakter für den Multiplayer-Modus zustecken dürft. Apropos Multiplayer-Modus: Zu den standardisierten Duell- und Teamkämpfen für zwei Spieler gesellt sich nun erstmals ein Wii-exklusiver Online-Modus hinzu.

VERBESSERTES GAMEPLAY

Am Gameplay wurde ebenfalls gefeilt. Die auffälligste Änderung im Vergleich zum Vorgänger ist das Wegfallen des nervigen Cursors. Die bewegungssensitiven Spezialattacken wie etwa Son Gokus Kamehame-Ha lassen sich daher mithilfe

BARDOCK Son Gokus Vater hat in einer der Nebenhandlungen auch einen Auftritt. BILD: N-ZONE

des Steuerkreuzes festlegen und bequem per originalgetreuer Kampfbewegung ausführen, ohne dass man zusätzlich den Pointer benutzen muss. Also mit beiden Händen an die Hüfte, nach vorne schnellen und ab geht die Post! Generell hat man die Bewegungssteuerung intensiver integriert als im Vorgänger, wodurch anfangs leider ein schneller Ermüdungsprozess eintritt. Fans werden ihre helle Freude daran haben, Einsteiger greifen zum Classic Controller oder dem GameCube-Pad und lehnen sich bequem zurück.

Optisch hat sich nahezu nichts verändert: Zwar wirkt die klassische Anime-Optik an einigen Ecken und Enden etwas unfertig und grob, der Gesamteindruck wird der Serie allerdings gerecht. Unverständlich ist allerdings, warum das Geschehen nach wie vor nur in 4:3 präsentiert wird, obwohl 480p unterstützt wird. Im Hintergrund dudeln wie gehabt diverse J-Rock-Sounds, die weder nerven noch sonderlich auffallen. Der Originalsoundtrack hat es dabei wieder nicht nach Europa geschafft. Dafür habt ihr aber wieder die Wahl zwischen englischer oder japanischer Sprachausgabe. ■

EFFEKTGELADEN Hier heizt Bardock gerade Freezers Schergen ein. BILD: N-ZONE

NOSTALGISCH Auf Muten Roshis Insel wird selbstverständlich auch wieder geprügelt. BILD: N-ZONE

ORIGINALGETREU Das kleine Männchen links zeigt euch jeweils die benötigten Bewegungen. BILD: N-ZONE

THOMAS STEUER
trainiert bei Meister Kaio.

Zugegeben, ich hab schon beim Vorgänger länger gebraucht, bis ich das Kampfsystem raus hatte. Aber wenn's erstmal sitzt, macht's richtig Laune! Dabei wird mehr Tiefgang geboten, als man es bei einem Anime-Prügler vermuten mag. Natürlich wiederholt sich das Ganze nun schon seit ein paar Jahren, aber eine größere Charaktervielfalt gab es selten. Serienfreaks werden definitiv auf ihre Kosten kommen. Leider gibt's beim Online-Modus noch ein paar Probleme. Im Endeffekt macht's aber sowieso mehr Laune, zuzuschauen, wie die eigenen Kumpels wie die Affen vor der Glotze rumfuchteln.

DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3

Genre:	Beat `em Up
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Spike
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 55,-
Termin:	15. Februar 2008
Spieler:	1-2
Web:	www.atari.de
Alternativen:	Naruto Ninja Chronicles

- Großer Umfang
- Online-Multiplayer
- Tiefgängiges Kampfsystem ...
- ... welches Anfänger überfordern könnte.

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 74% SOUND 70%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
74%	76%

Umfangreiches Anime-Beat-'em-Up, das endlich auch einen Online-Multiplayer-Modus bietet.

» Durch die Bewegungssteuerung tritt leider ein kleiner Ermüdungsprozess ein. «

KLASSISCH Der Mehrspieler-Modus ist genial wie eh und je. BILD: N-ZONE

SÜSS Die Grafik ist gewohnt niedlich und kunterbunt. BILD: N-ZONE

UMFANGREICH Bomberman Land für die Wii bietet euch eine Menge mehr oder weniger guter Mini-Games. BILD: N-ZONE

Fakten

- Über 50 Minispiele
- Klassischer Battle Mode integriert
- Optisch anpassbare Charaktere

Bomberman Land Wii

Bomberman ist zurück! Zündet das Konzept auch heute noch?

AUTOR: THOMAS STEUER

Die *Bomberman*-Spiele stehen für eine langjährige Tradition. Es gibt kaum eine Plattform, auf der kein Ableger des Multiplayer-Titels erschienen ist. Doch mit großer Regelmäßigkeit wird der quirlige Kerl in Singleplayer-Outfits gezwängt, während der Multiplayer nach wie vor Klasse und Stil besitzt – auch wenn er keine wirklichen Innovationen bietet.

MULTI HUI, SOLO NA JA ...

So in etwa lässt sich auch das vorliegende Wii-Debüt der Serie beschreiben. Während der klassische *Bomberman*-Multiplayer-Modus nahezu ohne Veränderungen, aber dafür in zahlreichen Varianten integriert wurde und mit vier Leuten süchtig macht wie eh und je, haben die Entwickler mit der Story nicht wirklich ins Schwarze getroffen. Diese dreht sich um ein alljährlich stattfindendes Minigame-Tournament in Bomberman Land und um den vom Vorjahreschampion entführten Veranstalter. Dabei wird der interessierte Spieler bereits zu Beginn von einer nahezu endlosen Textboxensequenz zur nächsten gereicht, die weder weggeklickt werden kann noch von Belang zu sein scheint. Ob das Ganze gut oder schlecht ist, sei aber mal dahingestellt. Immerhin muss man sich in der Zeit nicht mit den weniger geglückten Attraktionen auf Flashgameniveau herumschlagen, die es in Turnier-Form zu absolvieren gilt. Der Clou dabei: Um eine Ebene aufzusteigen, müsst ihr nahezu fehlerlos bleiben. Dabei lassen sich die Minispiele aber nur wenige Male wiederholen und die Computergegner spielen beinahe erschreckend perfekt. Versagt ihr, besteht sogar die Gefahr, wieder abzusteigen und bereits absolvierte Aufgaben ein ums andere Mal zu wiederholen. Zum Glück wurden nicht alle Minigames mit aufgesetzten Bewegungskontrollen versehen. Die wenigen Disziplinen, die sich auch im Multiplayer spielen lassen, sorgen für mehr Spielspaß als die Solo-Auftritte eurer Bombermänner. Allerdings müssen diese erst umständlich freigespielt werden!

TECHNISCH KEIN MEISTERWERK

Was die Technik anbelangt, präsentiert sich das Spiel leider nicht von seiner Schokoladenseite, doch war die Reihe noch nie für ein atemberaubendes Grafikfeuerwerk oder mitreißende Musikstücke und Soundeffekte bekannt. Die quietschbunte, weitgehend sehr schlichte Grafik wird von oftmals aufdringlichen Melodien und auf Dauer doch etwas nervigen Soundeffekten untermalt. Fans, die Gefallen an den Vorgängern fanden, werden auch dem neuen *Bomberman* für die Wii etwas abgewinnen können, alle andere sollten vor dem Kauf doch zuerst eine Proberunde spielen. Doch eines bleibt beim Alten: Im Mehrspieler-Modus rockt *Bomberman* wie eh und je. ■

THOMAS STEUER
bombt, was das Zeug hält.

Zum Wii-Start habe ich mir schon *Bomberman '93* für die Virtual Console heruntergeladen, jetzt kann ich das bombige Gameplay auch mit zeitgemäßer Grafik und ohne Dudel-Sound genießen. Ganz ehrlich, wer braucht bei einem *Bomberman*-Spiel schon einen Singleplayer-Modus? Der ist hier vorhanden, spielt sich mehr oder weniger okay, aber die Hauptsache ist, ich komme mit Freunden auf meine Kosten. Entschuldigt mich jetzt bitte, ich muss mein Bombenleger-Diplom nachholen!

BOMBERMAN LAND Wii

Genre:	Action
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Eidos
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 55,-
Termin:	07. März 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.eidos.de
Alternativen:	Mario Party 8

- Kultiger Bomberman-Multiplayer
- Ordentlicher Umfang
- Schwache Technik
- Teilweise schwache Steuerung

WERTUNG STEUERUNG 68% GRAFIK 61% SOUND 64%

MULTIPLAYER **80%**

SINGLEPLAYER **61%**

Ein im Mehrspieler-Modus gewohnt spaßiger Bomberman-Ableger mit schwachem Singleplayer-Part.

SELTSAMES FAHRWERK Mit dem Ufo zielt ihr durch die Neigung des Controllers – gewöhnungsbedürftig. BILD: N-ZONE

FEUER FREI Mit Desintegrator und Co. teilt ihr gut aus, doch ihr erregt besser nicht zu viel Aufmerksamkeit. BILD: N-ZONE

Fakten

- Von Grund auf für Wii entwickelt
- Drittes Spiel der Destroy-All-Humans-Reihe
- Vier frei begehbare Umgebungen
- Ihr seid zu Fuß, im Ufo oder Roboter unterwegs.
- 16:9- und 480p-Modi

Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt

VIDEO AUF DVD

Habt ihr das Zeug dazu, die kümmerlichen Erdenbewohner zu vernichten?

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

AUTSCH Eure Analsonden haben eine wirklich verheerende Wirkung. BILD: N-ZONE

Böse Aliens gibt es in vielen Videospielen, doch in *Destroy All Humans* kämpft ihr zur Abwechslung nicht gegen Außerirdische, sondern spielt selbst welche. Ihr schlüpft in die Rolle des Furoners Crypto, der nahezu im Alleingang die Erde der 70er-Jahre erobern muss. Sein Kumpel Pox ist nämlich seit einem Raumschiff-Unfall nur noch als Holografie unterwegs und kann nicht mit anpacken. Dafür schmiedet Pox kräftig Weltherrschaftspläne. Beim routinemäßigen Sammeln von Gehirnen – damit verbringen Aliens wohl viel Zeit – bleibt jede Menge Abfall übrig. Kurzerhand ersinnt Pox das „Big Willy's", ein Fast-Food-Restaurant für die ganze Familie. Die Hot Dogs sind dort aus einer geheimen Zutat gemacht: Menschenfleisch!

IRGENDWAS IST IMMER

Der Plan scheint perfekt, wären da nicht lästige Journalisten oder eifrige Konkurrenten. Crypto muss also zur Strahlenwaffe greifen, seinen Schrumpfstrahl aufladen und die Sache ausbaden. Ihr bewegt euch dabei mit der üblichen Wii-Shootersteuerung durch eine frei begehbare Spielwelt. Das funktioniert passabel, auch wenn die Kamera nicht immer gehorchen will. Ihr könnt entweder auf eigene Faust losziehen und euch Nebenaufgaben widmen oder ihr absolviert Missionen, um die Story voranzutreiben. Da müsst ihr beispielsweise Beweise vernichten, Fressbuden der Konkurrenz in die Luft jagen oder Enthüllungsjournalisten austricksen. Schön sind dabei die originellen Waffen und Kampfmanöver. Ihr könnt beispielsweise Analsonden verschießen, die eine ziemlich explosive Wirkung haben. Oder ihr hypnotisiert eure Gegner, schlüpft in ihre Körper oder wirbelt sie per Telekinese durch die Luft.

ETLICHE MACKEN

Außerdem dürft ihr euer Ufo und „Big Willy" – das Maskottchen der Fast-Food-Kette ist in Wirklichkeit ein Roboter – starten und damit auch ganze Häuser plattmachen. Insgesamt sind das alles recht nette Ideen, letztendlich ist das Spielgeschehen jedoch zu eintönig. Nach einer amüsanten ersten Spielstunde habt ihr fast alle Möglichkeiten kennengelernt. Ab dann wird es öde und die vielen Macken fallen auf. Die Animationen der Passanten sind hölzern, der dreckige Humor des Spiels trifft selten ins Schwarze und die deutsche Synchro wirkt eher bemüht als atmosphärisch. Auch der Mehrspielermodus enttäuscht: Sowohl Koop- als auch Versus-Modus warten lediglich mit je zwei Missionen auf, die zudem nichts mit der Storyline des Spiels zu tun haben. Somit bleibt *Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt* ein mittelmäßiger Trip in die 70er mit Aliens, Verschwörungen und vielen dreckigen Witzen. Na ja, wer's mag … ■

SEBASTIAN STANGE
verteilt Analsonden.

Ein Wechselbad der Gefühle. Anfangs war ich positiv überrascht. Zwar begeistert die Technik nicht, doch die alberne Spielidee und die abgefahrenen Waffen machten Spaß. Doch bald ist es auch nicht mehr lustig, Passanten per Analsonde das Gehirn zu entfernen, und es macht sich Langweile breit. Trotz der offenen Spielwelt gibt es nicht genügend Abwechslung. Da helfen auch die zotigsten Pointen nix.

DESTROY ALL HUMANS! BIG WILLY: ENTFESSELT

Genre:	Action
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Locomotive Games
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	ca. € 60,-
Termin:	7. März 2008
Spieler:	1-2
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Bully: Die Ehrenrunde

- ✓ Witzige Spielidee
- ✗ Detailarme Grafik
- ✗ Flaches Gameplay
- ✗ Mieser Mehrspielermodus

WERTUNG STEUERUNG 70% GRAFIK 66% SOUND 73%

MULTIPLAYER **60%** SINGLEPLAYER **67%**

Trotz der lustigen Idee kann der Titel kaum glänzen. Dazu fehlt es an Spieltiefe und technischer Finesse.

Fakten

- 15 Angelgebiete
- 20 verschiedene Köder
- Veränderbare Tages- und Jahreszeiten

VIDEO AUF DVD

Sega Bass Fishing

Segas Rückkehr in Anglergefilde. Besser oder schlechter als Fishing Master?

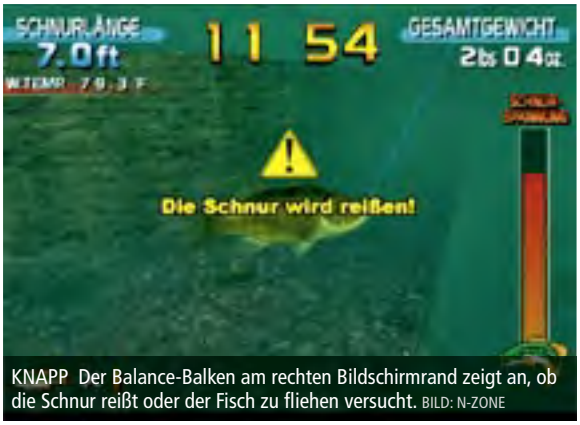
AUTOR: THOMAS STEUER

Mit *Sega Bass Fishing* bringt der namensgebende japanische Traditionshersteller sein erfolgreiches Dreamcast-Angelspiel nun auch in einer überarbeiteten Neuauflage auf Nintendo Wii. Im Vergleich mit Konamis *Fishing Master* fällt dabei zunächst der realistischere Grafikstil ins Auge, wodurch die 15 verschiedenen Angelgebiete durch eine sehr idyllische Gestaltung auftrumpfen. Trotz einiger technischer Defizite macht Segas Angelspiel – zumindest optisch – einen besseren Eindruck als die im Anime-Look gehaltene Konkurrenz aus dem Hause Konami. Ein malerisch gestalteter See mit einem Fachwerkhaus im Hintergrund erstrahlt im Sonnenuntergang einfach weitaus atmosphärischer als irgendein Strand in *Fishing Master*, der außer einer Menge Sand, Steinen und Wasser nicht viel zu bieten hat. Einstellbare Jahres- und Tageszeiten dienen jedoch nicht ausschließlich der Atmosphäre, sondern auch dem Verhalten der – leider nur vier verschiedenen – Fischarten im Spiel. Diese reagieren nämlich in Sachen Aktivität und Appetit verschieden, je nach Wetterbedingung und Tageszeit.

Leider geht das Gameplay nicht so toll von der Hand, wie dies in *Fishing Master* der Fall ist. Zwar wird auch hier per Bewegungssteuerung ausgeholt und mit dem Nunchuk gekurbelt, sobald sich ein Fisch den Köder geschnappt hat. Doch leider wird die Intuitivität der Konami-Konkurrenz nicht erreicht und so gestaltet sich der Titel nicht gerade einsteigerfreundlich. Da man die Position der Fische nicht vom Boot aus sehen kann und sich auch die Wurfweite nicht verändern lässt, wird ein kurzer Angelausflug schnell zum langwierigen Glücksspiel. Turniere gibt es zwar auch, auf eine karriereähnliche Präsentation im Stil von *Fishing Master* wurde allerdings verzichtet. Angelfans sollten sich in Hinblick auf Umfang und Bedienung daher am besten beide Angeltitel anschauen und entscheiden, womit sie mehr Freude haben. ■

IDYLLISCH Technisch zwar nur mittelmäßig, dafür atmosphärisch top: die Angelplätze. BILD: N-ZONE

FEDERVIEH Diesen Wasserbewohner könnt ihr leider nicht an Land ziehen. BILD: N-ZONE



KNAPP Der Balance-Balken am rechten Bildschirmrand zeigt an, ob die Schnur reißt oder der Fisch zu fliehen versucht. BILD: N-ZONE

THOMAS STEUER
fischt auf dem Trockenen.

Es mag vielleicht schon im Text durchgesickert sein: Mir hat *Fishing Master* mehr Spaß gemacht. Ich bin zwar keinesfalls der redaktionsinterne Angelvirtuose vom Dienst, konnte mich aber von dem süchtig machenden Gameplay durchaus einige Stündchen fesseln lassen. Bei *Sega Bass Fishing* war das leider nicht der Fall.

SEGA BASS FISHING

Genre:	Simulation
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	28. März 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.sega.de
Alternativen:	Fishing Master

- Viele Angelgebiete
- Nette Atmosphäre
- Veraltete Optik
- Gewöhnungsbedürftiges Gameplay

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
68%	60%	60%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	67%

Atmosphärisch inszeniertes Angelspiel mit kleinen Schwächen in Sachen Spielmechanik und Umfang

MP3 IN BESTER QUALITÄT?
WIESO DENN?
nowdio
FÜR ALLE MIT OHREN.
MUSIKDOWNLOAD: • TOP-320K-QUALITÄT • MP3 ONLY • KEIN DRM
• VOLL KOMPATIBEL • SICHERUNG GEGEN DATENVERLUST
WWW.NOWDIO.DE

CSI: Criminal Scene Investigation: Eindeutige Beweise

„Er ist tot, Jim …“

PRAKTISCH Euer portables Labor – der Minibus – steht euch zum Untersuchen und Analysieren von Beweismaterial zur Verfügung. BILD: N-ZONE

PLAUDERN In kniffligen Fällen könnt ihr auch eure Kollegen um Rat fragen. BILD: N-ZONE

Nachdem sich Frau Christie vor zwei Ausgaben bereits fleißig auf Spurensuche begeben hat, ziehen nun auch die Kriminal-Kollegen der RTL-Erfolgsserie *CSI* gegen das Unrecht in den Kampf. Beim Wii-Spiel zum TV-Hit handelt es sich um eines der einst fast ausgestorbenen Point&Click-Adventures, in denen ihr mit simplem Zeigen und Drücken das Spielgeschehen beeinflusst. In der Rolle eines *CSI*-Ermittlers untersucht ihr Mordfall für Mordfall, müsst Spuren nachgehen, Beweise sichern, mit Zeugen reden und Schlüsse ziehen. Im Spiel sind alle wichtigen Aspekte anspruchsvoller Polizeiarbeit vertreten, sodass Hobby-Schnüffler voll auf ihre Kosten kommen. Das Ganze sieht darüber hinaus sehenswert aus und hört sich – nicht zuletzt aufgrund der guten englischen Sprachausgabe – auch hervorragend an. Nervig sind mitunter die minimalen, aber ständigen Ruckler, die sich sowohl beim Scrollen des Bildes als auch beim Zeigen negativ bemerkbar machen. Auch die für Adventures typischen Sackgassen bremsen den Spielfluss. Ansonsten bietet *Crime Scene Investigation: Eindeutige Beweise* solides Mittelmaß. **(fk)**

TEST

CSI
EINDEUTIGE BEWEISE

Genre:	Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Telltale Games
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	31. März 2008
Spieler:	1
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Agatha Christie: Und dann …

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
65%	55%	60%

MULTIPLAYER: —

SINGLEPLAYER: 67%

Unterhaltsame Versoftung der Kultserie, die vor allem die Fans und Freizeit-Kriminologen anspricht.

Ninja Reflex

Schwingt die Fernbedienung mit den Reflexen eines Ninja!

SAMURAI Die Fernbedienung simuliert euer Schwert. So müsst ihr gegnerische Angriffe abblocken und zurückschlagen. BILD: N-ZONE

GUTEN HUNGER Fliegen mit den Essstäbchen zu fangen schult vielleicht die Reflexe, ist aber nicht sonderlich appetitlich. BILD: N-ZONE

Auf den ersten Blick lässt *Ninja Reflex* ein Beat-'em-Up- oder Action-Spiel vermuten, doch es handelt sich hierbei vielmehr um eine geschicklichkeitslastige Reflex-Übung. In sechs unterschiedlichen Disziplinen werdet ihr von einem alten Ninja-Meister unter anderem in der Kunst des Shuriken-Werfens, des Schwertkampfes und des Fischefangens mit der bloßen Hand unterrichtet. All diese Übungen scheinen anfangs recht banal und einfach, aber spätestens nachdem ihr euch den dritten Gürtel verdient habt, steigt der Schwierigkeitsgrad drastisch an und die Aufgaben werden äußerst fordernd. Werkzeuge wie das Samurai-Schwert und das Nunchaku sind keinesfalls leicht zu handhaben und müssen in einem nervenaufreibenden Lernprozess erst verinnerlicht werden. *Ninja Reflex* ist übrigens das erste Spiel aus der neu gegründeten EA-internen Wii-Schmiede Nunchuck Games und kann aufgrund der recht soliden Qualität – vor allem was die grafische und die soundtechnische Präsentation betrifft – als gelungener Start bezeichnet werden. Lediglich die geringe Anzahl an Übungen fällt negativ auf. Da wäre mehr dringewesen! **(fk)**

TEST

NINJA
REFLEX

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Nunchuck Games
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	13. März 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Wario Ware Smooth Moves

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
75%	73%	76%

MULTIPLAYER: 70%

SINGLEPLAYER: 70%

Nettes Reaktionstraining, hübsch präsentiert. Ein guter Start für Neuentwickler Nunchuck Games!

SpongeBobs atlantisches Abenteuer

Neues vom Schwammkopf!

SpongeBob und Patrick finden in einer Höhle eine seltsame Münze, welche die Helden nach Atlantis führt. Neben vielen Schätzen wollen die beiden Kumpels aber noch etwas anderes finden: die älteste noch lebende Blase. Gleich zu Beginn des Spiels fällt dem treuen SpongeBob-Fan sofort etwas auf: Die Dialoge sind zwar im witzigen SpongeBob-Humor gehalten, doch leider gehören die Stimmen von SpongeBob und Co. nicht den Original-Synchronsprechern. In insgesamt 14 Levels versucht ihr, eurem Ziel Atlantis immer näher zu kommen. Das heißt, falls ihr so lange durchhaltet! Denn in Sachen Abwechslung hat der Titel leider nicht wirklich viel zu bieten. Jeder Abschnitt besteht im Großen und Ganzen aus einem Mini-Spiel, das sich meist unnötig in die Länge zieht. Neben Panzerfahrten, Puzzle-Einlagen und On-Rail-Shooter-Passagen hüpft ihr beispielsweise auch mit SpongeBob und Patrick gleichzeitig durch ein Höhlensystem. Ihr nutzt hier die individuellen Fähigkeiten der beiden, um im Spiel weiter voranzukommen. *SpongeBobs atlantisches Abenteuer* macht einen zusammengekleisterten Eindruck, doch die Fangemeinde wird dies wohl nicht abschrecken. **(mk)**

TEST

SPONGEBOBS ATLANTISCHES ABENTEUER

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Blitzgames
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	29. Februar 2008
Spieler:	1-2
Web:	www.thq.de
Alternativen:	SpongeBob: Angriff der Spielzeugroboter

WERTUNG STEUERUNG 58% GRAFIK 57% SOUND 55%

MULTIPLAYER **68%** SINGLEPLAYER **64%**

Die in eine SpongeBob-Episode verpackte Minispiele-Sammlung wird auf Dauer leider etwas eintönig.

PANZERFEUER Mit dem Eiscreme-Panzer macht ihr Jagd auf gegnerische Geschütze. BILD: N-ZONE

SCHLEUDERSITZ SpongeBob und sein Kumpel Patrick werden von dem fiesen Geisterpiraten angegriffen. BILD: N-ZONE

Jumper: Griffin's Story

Unspektakuläres Teleportieren durch die Filmumsetzung

Was wäre, wenn ihr euch binnen Sekunden an jeden Ort der Welt teleportieren könntet? In einer Welt ohne Grenzen, in der alles möglich ist? *In Jumper: Griffin's Story* hat der Held genau diese Fähigkeit. Als Teenager Griffin hüpft ihr von Ort zu Ort und jagt die Sekte Paladine, die in der Lage ist, Sprünge der Jumper vorherzusehen. Leider schwächelt die Umsetzung der wirklich guten Geschichte und Spielidee in vielerlei Hinsicht: Beispielsweise geben Grafik und Sound nicht wirklich viel her. So werden die Kommentare des Hauptdarstellers relativ oft wiederholt und einige Cel-Shading-Hintergründe sind auch nicht gerade das Gelbe vom Ei. Das actionreiche Gameplay bietet aber einige gute Ansätze: So schnappt ihr euch zum Beispiel in einer Szene ein Polizeiauto und schleudert es in einen Hubschrauber. Im Spiel hüpft ihr entweder mit Wii-FB und Nunchuk oder per Classic-Controller durch die Gegend. Leider ist die Steuerung in den Kämpfen sehr abgehackt. Die Kamerafführung sorgt dabei noch zusätzlich für Verwirrung. *Jumper: Griffin's Story* transportiert die gute Idee des Films leider etwas zu unausgereift auf die Wii. **(mk)**

TEST

JUMPER: GRIFFIN'S STORY

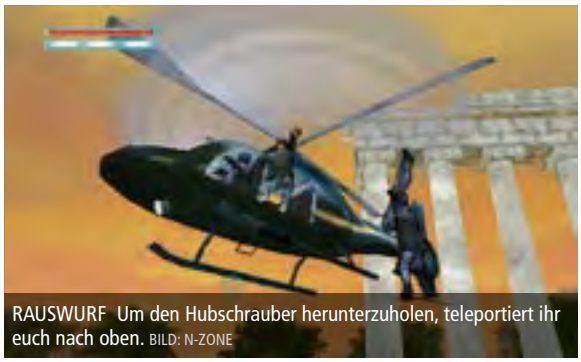
Genre:	Action
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Brash Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	ca. € 60,-
Termin:	14. März 2008
Spieler:	1
Web:	www.eidos.de
Alternativen:	Marvel: Ultimate Alliance

WERTUNG STEUERUNG 51% GRAFIK 48% SOUND 54%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER **52%**

Die unausgegorene Umsetzung der Story-Idee verwehrt dem Wii-Auftritt eine bessere Wertung.

SELBSTVERTEIDIGUNG Die gegnerischen Paladine haltet ihr euch mit schnellen Messerattacken vom Leib. BILD: N-ZONE



RAUSWURF Um den Hubschrauber herunterzuholen, teleportiert ihr euch nach oben. BILD: N-ZONE

Ben 10 – Protector of Earth

Das Superhelden-Multi-Maxi-Pack schlägt zu!

Er ist Spider-Man, Batman, sämtliche X-Men-Helden, Superman und die Fantastic Four vereint in nur einer einzigen Figur: Ben 10! Im Videospiel zur spaßigen Zeichentrick-Serie von Kabel 1 legt ihr fiesen Schurken in der Rolle des Helden Benjamin das Handwerk. Dazu könnt ihr euch in zehn verschiedene Figuren verwandeln, unter anderem in den Hitzkopf Inferno und den Muskelprotz Krake. So zermalmt ihr die größtenteils überschaubaren Gegnerhorden und treibt eine beiläufige, recht belanglose Story voran. Auch wenn sich das Spielprinzip vom ersten bis zum letzten Level gleicht und nur selten etwas Abwechslung aufkeimt, werden *Ben 10*-Fans mit dieser kleinen Action-Orgie ihren Spaß haben. Eine zusätzliche Erwähnung finden die Bosskämpfe, die unterhaltsam und anspruchsvoll inszeniert wurden. **(fk)**

GLUT Als Feuerwesen beherrscht ihr die Flammen! BILD: N-ZONE

TEST
BEN 10 - PROTECTOR ...

Genre:	Action
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	High Voltage Software
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	25. Januar 2008
Spieler:	1-2
Web:	www.kochmedia.de
Alternativen:	Avatar - Herr der ...

WERTUNG — STEUERUNG 70% — GRAFIK 60% — SOUND 55%

MULTIPLAYER **68%** — SINGLEPLAYER **61%**

Wer mit der Materie vertraut ist, wird auch dem Spiel etwas abgewinnen können.

Balls of Fury

Schlechte Unterhaltung, zum Ersten

Das Leben kann machmal so grausam sein. Das vermeintlich schöne Leben eines Spieleredakteurs ist da keine Ausnahme. Der aktuelle Grund hierfür: Programmier-Katastrophen à la *Balls of Fury*. Die Film-Versoftung des gleichnamigen Kinostreifens scheitert an so ziemlich allem, was für ein Videospiel auch nur ansatzweise von Belang ist. Der in Standbildern und Textboxen präsentierten Geschichte folgend, liefert ihr euch ein Tischtennis-Match nach dem anderen mit allen wichtigen Figuren des Films. Angesichts des meist sehr sterilen Umgebungsdesigns, der oftmals nervigen Musik und der weitgehend unzeitgemäßen Präsentation sind die Pingpong-Duelle noch das Unterhaltsamste – und selbst die liegen wegen ihrer verkorksten Steuerung und der aufgesetzt wirkenden Spezial-Schläge um Welten hinter Rockstars *Tischtennis* zurück. Finger weg von diesem Titel! **(fk)**

SCHMETTER Durch den Spezial-Schlag fängt der Ball Feuer. BILD: N-ZONE

TEST
BALLS OF FURY

Genre:	Sport
Hersteller:	ZOO Digital Publishing
Entwickler:	Black Lantern Studios
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	15. Februar 2008
Spieler:	1-2
Web:	www.zoodigitalpublishing.com
Alternativen:	Rockstar präsentiert ...

WERTUNG — STEUERUNG 43% — GRAFIK 37% — SOUND 35%

MULTIPLAYER **34%** — SINGLEPLAYER **29%**

Nicht einmal Fans des Tischtennis-Sports werden hieran Gefallen finden!

King of Clubs

Schlechte Unterhaltung, zum Zweiten

Bleiben wir doch gleich beim Thema „Misslungene Videospiele". Denn von einem *Balls of Fury* ist ein *King of Clubs* nicht weit entfernt. Die Minigolf-Simulation macht mit ihren abenteuerlich designten Parcours eigentlich einen guten Eindruck. Wenn da nur nicht der Rest des Spiels wäre. Denn der enttäuscht mit seiner oberflächlichen Spielmechanik und der fürchterlichen Ballphysik auf ganzer Linie. Die weiße Kugel mit simulierten Schwungschlägen ins Loch zu befördern, ist angesichts der größtenteils auf Tastendruck basierenden Steuerung nur Wunschdenken. Das wäre allerdings nicht so schlimm, wenn sich der Golfball zumindest physikalisch korrekt verhalten würde. Fehlanzeige! Denn der bleibt gerne mal abrupt auf einer eigentlich schrägen Absenkung liegen. Auch von diesem Titel müssen wir euch leider abraten! **(fk)**

KÜHL Rutschende Eisblöcke machen euch das Leben schwer. BILD: N-ZONE

TEST
KING OF CLUBS

Genre:	Sport
Hersteller:	dtp Entertainment AG
Entwickler:	Oxygen Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	22 Februar 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.dtp-ag.com
Alternativen:	Pangya! Golf with ...

WERTUNG — STEUERUNG 42% — GRAFIK 46% — SOUND 31%

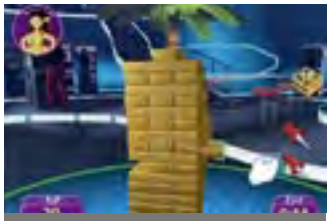
MULTIPLAYER **40%** — SINGLEPLAYER **38%**

Technisch veraltet, spielerisch anspruchslos, physikalisch unkorrekt.

Jenga World Tour

Schlechte Unterhaltung, zum Dritten

Dass Gesellschafts- und Videospiele nicht immer sauber unter einen Hut zu bringen sind, demonstriert *Jenga World Tour* hervorragend. Das geschicklichkeitslastige Klötzchenspiel orientiert sich dabei an seiner realen Vorlage: Holzsteine müssen aus einem Turm herausgezogen und wieder oben draufgelegt werden. Wer das zunehmend wackligere Gebilde letztendlich zum Einsturz bringt, verliert die Runde. Das hat – vor allem zu viert – auch auf Nintendos Wii einen gewissen Unterhaltungsfaktor, nur wird dieser durch die sehr trostlose Präsentation und die völlig vor die Wand gefahrene Steuerung zunichte gemacht. Die einfallsreichen, aber doch leider wenig durchdachten Gesten mit der Fernbedienung stellen sich bereits im Tutorial als Geduldsprobe heraus. Einen gemütlichen Familienabend solltet ihr daher lieber mit dem „echten" Jenga verbringen. **(fk)**



OBACHT! Zieht die Steine ganz vorsichtig heraus. BILD: N-ZONE

TEST
JENGA WORLD TOUR

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Atomic Planet
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	21. Februar 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.atari.de
Alternativen:	Jenga (Realität))

WERTUNG — STEUERUNG 24% — GRAFIK 48% — SOUND 39%

MULTIPLAYER **49%** — SINGLEPLAYER **43%**

Eine leider unausgereifte Portierung eines Familienspiel-Klassikers.

Testen und fett sparen!

Zum Kennenlernen: Holt euch jetzt 3 Ausgaben N-ZONE mit DVD plus das aktuelle N-ZONE-Sonderheft für nur € 10,50!

34% SPAREN
+ Sonderheft gratis

Holt euch das N-ZONE-Miniabo mit DVD für schlappe € 10,50.
Zusätzlich gibt es das aktuelle *Smash*-Sonderheft von N-ZONE gratis dazu.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE mit DVD!**
Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 10,50!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir N-ZONE mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 54,70/12 Ausg. (= € 4,56/Ausg.); Ausland € 66,70/12 Ausg.; Österreich € 62,20/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

N-ZONE-Sonderheft 01/08 „Super Smash Bros."

(Prämien-Nr.: 003409)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

PN MI 14

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

ABGESPECKT Details wurden hardwarebedingt etwas zurückgeschraubt. BILD: N-ZONE

SPASSIG Die Minispiele der Konsolenableger sind auch wieder an Bord. BILD: N-ZONE

ABWECHSLUNGSREICH Im Puyo Pop Fever ballert ihr farbige Kugelbarrieren weg. BILD: N-ZONE

SCHWACH Dr. Eggman feuert auf dem DS keine Stachelkugeln mehr ab, … BILD: N-ZONE

LUPFER … sondern spielt lediglich einen besonders hohen Lob. BILD: N-ZONE

Fakten

- 16 Charaktere
- Einzelkarten-Mehrspielermodus
- Alternative Touchscreen-Steuerung

Sega Superstars Tennis

Sonic und Co. schwingen auch unterwegs die Schläger.

VIDEO AUF DVD

AUTOR: THOMAS STEUER

Auch auf dem DS schlagen sich Sonic, Nights, Amigo und Co. erstmals die gelben Filzbälle um die Ohren. Wie im großen Bruder für die Wii stehen euch auch hier 16 Charaktere und 10 Plätze rund um die verschiedensten Sega-Spiele zur Auswahl. Dabei wird zwischen einem schnellen Spiel mit zufällig ausgewählten Spielbedingungen und den gängigen Einzel- und Multiplayermodi unterschieden. Leider wurde die Präsentation im Vergleich mit den Konsolenversionen etwas zurückgeschraubt. Der Planet-Superstars-Modus ist daher nicht mehr vorhanden, die einzelnen Matches, Turniere und Minispiele können aber dennoch einzeln angewählt und absolviert werden – lediglich in etwas geringerem Ausmaße. Je nachdem, ob ihr Einzel oder Doppel spielen wollt, können daher Turniere in den Disziplinen Bronze, Silber und Gold absolviert werden. Bei den Minispielen dürft ihr wiederum an verschiedene Szenarien von *Super Monkey Ball* über *Puyo Pop Fever* bis hin zu *Chu Chu Rocket* teilnehmen, die jeweils spezifische, an die Marken angelehnte Aufgaben beinhalten. Dabei wurde auch hier hardwarebedingt etwas gespart, sodass einige Aufgaben der Wii-Version weggefallen sind oder abgeändert wurden. Ebenfalls in leicht geänderter Form werden die Spezialattacken der Charaktere inszeniert, sodass Dr. Eggman nun keine Stachelbälle mehr schleudert, sondern lediglich sehr hohe Lobs abfeuert. Die Plätze überzeugen zwar nach wie vor durch eine tolle Gestaltung und farbenfrohes Design, wurden aber ebenfalls um einige Details erleichtert. Spielerisch kann das Tennisspektakel dafür vollkommen überzeugen: Die an *Virtua Tennis* angelehnte Spielmechanik macht sich deutlich bemerkbar und funktioniert genauso genial wie im großen Vorbild. Natürlich lässt das Fehlen eines Analog-Sticks die letzte Portion Präzision vermissen, mit dem Touchscreen steuert sich das Ganze aber zu schwammig, um als ernsthafte Alternative in Frage zu kommen. Laufen und gleichzeitig richtungsabhängig schlagen bedarf einiger Übung und erschwert somit den Einstieg. Im Multiplayer rockt das Spiel wie erwartet und erfreulicherweise lässt sich sogar die Matchlänge variieren. Matches mit nur einem Modul für vier Spieler sind ebenfalls integriert – ganz im Gegensatz zum sehnlichst erwarteten Online-Modus, den leider nur die Fassungen für die PS3 und Xbox 360 bieten. ■

THOMAS STEUER
quält den gelben Filz.

Sega Superstars Tennis rockt auch auf dem DS. Technisch sowie spielerisch. Nichtsdestotrotz spiele ich lieber vor dem heimischen TV und hätte mich daher sehr gefreut, wenn wenigstens die DS-Version einen Online-Modus enthalten hätte. So spricht aufgrund der Einschränkungen wenig für die DS-Version, wenn man eine Wii zuhause stehen hat. DS-Onlys hingegen können bedenkenlos zugreifen.

SEGA SUPERSTAR TENNIS

Genre:	Sport
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sumo Digital
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	20. März 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.sega.de
Alternativen:	Top Spin 2

- ✓ Einzelkarten-Multiplayer
- ✓ Gute Spielbarkeit, …
- ✗ … sofern man die Buttonsteuerung nutzt
- ✗ Kein Online-Modus

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
81%	85%	80%

MULTIPLAYER **81%**

SINGLEPLAYER **81%**

Gelungene Umsetzung der Konsolen-Pendants mit guter Technik und Spielbarkeit, die lediglich von kleinen Einschränkungen beim Inhalt überschattet wird.

MegaMan ZX Advent

An die Blaster, fertig, los!

Zu Zeiten der eher mäßigen *MegaMan Star Force*-Rollenspiele wünscht man sich als Action-Fan sehnsüchtig eine besinnliche Rückkehr zu den Wurzeln des schießwütigen Cyber-Helden. Den Gefallen hat uns Capcom vor etwa einem halben Jahr mit *Mega Man ZX* bereits getan, nun setzt dessen Nachfolger *Advent* die Tradition mit Würde fort. Ausgestattet mit einer Laserkanone, brecht ihr in der Rolle des MegaMan auf, um die Wiedererweckung des Biometalls W durch die beiden Schurken Pandora und Prometheus zu verhindern. Auf eurem beschwerlichen Weg durch Wälder, Ruinen, Unterwasserwelten und feurige Kavernen wird Robo-Ungeziefer verschrottet, was das Zeug hält. Schließlich stellt ihr euch zum Ende eines jeden Sektors dem traditionellen Obermotz, dessen individuelle Waffensysteme nach eurem Sieg von euch assimiliert werden. Die brutal klischeebeladene und aus dem Vorgänger recycelte Story und die suboptimal strukturierte Oberweltkarte mindern den hervorragenden Gesamteindruck geringfügig und verhindern diesmal den Hitstempel. Ansonsten bietet *MegaMan ZX Advent* das, was es soll: Action, Rasanz, spielerischen Anspruch und ein bombastisches Sprite-Feuerwerk. **(fk)**

TEST

MEGAMAN ZX ADVENT

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	29. Februar 2008
Spieler:	1
Web:	www.capcom.com
Alternativen:	MegaMan ZX

WERTUNG — STEUERUNG 80% | GRAFIK 79% | SOUND 75%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	84%

Actiongeladen, wahnsinnig schnell und verdammt schwer. So wollen wir MegaMan sehen!

KAMPFKÜNSTLER Die Eis-Rüstung beinhaltet einen Kampfstab, den Mega Man anstelle seines Blasters benutzt. BILD: N-ZONE

BOSSKAMPF Der Schwierigkeitsgrad ist enorm, hat im Vergleich zum Vorgänger jedoch nachgelassen. BILD: N-ZONE

FIFA Street 3

Unterwegs auf den Bolzplätzen dieser Welt

In *FIFA Street 3* dreht sich alles um spektakulären Ballzauber. Der Schlüssel zum Erfolg liegt darin, die Gamebreaker-Anzeige zu füllen, um damit einen unhaltbaren Schuss auf den Kasten des Gegners abzufeuern. Hierfür nutzt ihr entweder die übliche Tastensteuerung oder steuert eure virtuellen Kicker per DS-Stylus über die einzelnen Bolzplätze. Neben Freundschafts- oder Onlinespielchen haltet ihr beispielsweise im Kick-ups-Modus die virtuelle Pille so lange wie möglich in der Luft und erfüllt in den zahlreichen Street Challenges bestimmte Vorgaben. Der Kick per Touchscreen-Eingabe funktioniert ganz gut, leider fehlen insgesamt die spielerischen Höhepunkte. Während Grafik und Sound die Hinterhof-Atmosphäre der Straßenbolzerei sehr gut rüberbringen, sinkt bereits nach ein paar Spielchen die Motivationskurve rapide nach unten und nur absolute Fußballfans werden daran interessiert sein, alle der insgesamt 250 Ballkünstler freizuspielen. Nichtsdestotrotz bietet *FIFA Street 3* eine nette Abwechslung zu ernsten Fußball-Titeln wie *FIFA 08*. Und gerade mit Freunden oder via Nintendo-Wi-Fi-Connection macht der virtuelle Fußballspaß richtig Laune. **(mk)**

TEST

FIFA STREET 3

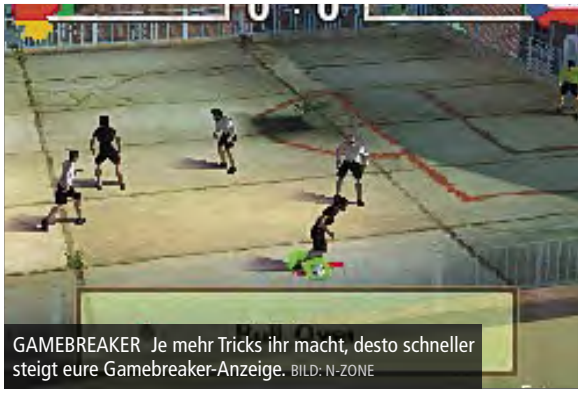
Genre:	Sport
Hersteller:	EA Big
Entwickler:	EA Big
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	22. Februar 2008
Spieler:	1-2
Web:	www.fifastreet3.com
Alternativen:	Bloß nicht Fifa Street 2!

WERTUNG — STEUERUNG 64% | GRAFIK 68% | SOUND 69%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
63%	65%

FIFA Street 3 bietet gute Ansätze, wird aber bereits nach kurzer Zeit etwas eintönig.

VIDEO AUF DVD



GAMEBREAKER Je mehr Tricks ihr macht, desto schneller steigt eure Gamebreaker-Anzeige. BILD: N-ZONE

JONGLIEREN Um den Ball oben zu halten, tippt ihr mit dem DS-Stylus schnell auf die Rechtecke. BILD: N-ZONE

MX vs. ATV Untamed

THQs Quad-Raserei schlägt endlich auch auf Nintendo DS auf.

WAGHALSIG Im Motocross sind solche Sprünge an der Tagesordnung. BILD: N-ZONE

ABWECHSLUNG Die verschiedenen Gefährte bieten allesamt ein individuelles Fahrgefühl. BILD: N-ZONE

Während THQs *ATV*-Serie auf Heimkonsolen einer langjährigen Tradition folgt, sah es damit auf dem DS eher mau aus. Mit *MX vs. ATV Untamed* versucht THQ diesen Zustand nun zu ändern. Während der Titel in Sachen Umfang und Präsentation nicht zu 100 Prozent überzeugen kann, liegt der Fokus deutlich auf der Spielerfahrung, die durch das typische Offroad-Gameplay mit einer Mischung aus purem Racing und waghalsigen Stunts auf kurvenreichen und hügeligen Kursen geboten wird. Dabei lässt sich individuell auswählen, ob nur mit MX-Bikes oder ATV-Quads oder aber gemischt an den Start gegangen wird. Die Spielmechanik funktioniert dabei auch ohne Touchscreen-Elemente rundum gut und lädt immer wieder zu einer schnellen Runde ein. Das DS-Debüt der Serie fällt mit drei Cups, dem Stunt Mode und einem Multiplayer-Modus, der lediglich offline und mit vier Gamecards spielbar ist, eher dünn aus. Nichtsdestotrotz können Rennspiel- sowie Offroadfans einen Blick riskieren. Der Rest sollte vielleicht eher auf einen besseren Nachfolger warten, denn das Potenzial ist definitiv vorhanden. **(ts)**

TEST

MX VS. ATV UNTAMED

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Tantalus
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	5. März 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Mario Kart DS

WERTUNG STEUERUNG 75% GRAFIK 70% SOUND 68%

MULTIPLAYER **72%** SINGLEPLAYER **72%**

Ansprechender Offroad-Racer mit mäßigem Umfang, aber guter Spielbarkeit.

Zoo Tycoon 2

Baut nun auch unterwegs euren eigenen Zoo!

NIEDLICH In der Nahansicht könnt ihr eure Tiere individuell füttern und pflegen. BILD: N-ZONE

Aufbauspiele wie *Rollercoaster Tycoon*, *Theme Hospital* und *Zoo Tycoon* haben eine überraschend große Fangemeinde. Das gemächliche Prinzip vom Erstellen und Managen einer eigenen Einrichtung hat einfach was und bleibt überwiegend stressfrei. Problematisch wird es allerdings, wenn es zu stressfrei ist und damit den Spieler nicht dauerhaft in seinen Bann ziehen kann. Und genau an diesem Problem hat *Zoo Tycoon 2* ein wenig zu knabbern. Hat man die erste Herausforderung, das etwas undurchsichtige Tutorial, erst einmal überstanden und sich entweder für ein freies Spiel oder die Kampagne entschieden, beginnt das typische Prozedere eines jeden Aufbauspiels. In diesem Fall: Gehege bauen, Tiere, Bäume, Steine und andere Accessoires reinsetzen, Geldautomaten, Frittenbuden und sonstige Servicepoints erstellen und los geht's. Leider wird neben sich ständig wiederholender Tierpflege und dem simplen Point-and-Click-Aufbau neuer Gehege nicht viel Spannendes geboten. Nicht zuletzt der fehlende Anspruch sorgt bei geübten Spielern dafür, dass etwa die Singleplayer-Kampagne bereits nach wenigen Stunden ihr Ende findet. Der simple Multiplayer-Modus, in dem zwei Spieler auf Zeit ihren eigenen Zoo aufbauen, unterhält ebenfalls nur begrenzt. Zudem werden dazu zwingend zwei Spiele benötigt. Fans portabler Aufbauspiele werden mit *Zoo Tycoon 2* sicher bei Laune gehalten, wer sich aber nach mehr Tiefgang und knackigen Herausforderungen sehnt, ist bei Genrealternativen wie *Anno 1701* trotz anderer Grundthematik vielleicht besser aufgehoben. **(ts)**

GEMÜTLICH In solchen Großraumgehegen hausen eure Schützlinge. BILD: N-ZONE

TEST

ZOO TYCOON 2

Genre:	Strategie
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Microsoft Game Studios
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	5. März 2008
Spieler:	1-2
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Anno 1701

WERTUNG STEUERUNG 70% GRAFIK 67% SOUND 64%

MULTIPLAYER **68%** SINGLEPLAYER **70%**

Nett aufgemachtes Aufbauspiel, das Profis aufgrund mangelnden Tiefgangs nicht dauerhaft fesseln kann.

Ninja Reflex

In Windeseile zum schwarzen Gürtel

Früher war der Weg zum Ninja sehr hart und beschwerlich: Der Sensei ließ den Probanden damals gern tagelang einen Kopfstand ausführen oder mit wassergefüllten Reisschüsseln auf einem Baumstamm balancieren. Heute ist die Ausbildung zum Ninja alles andere als schwierig, zumindest mit *Ninja Reflex* für den Nintendo DS. Ihr trainiert Reaktionsgeschwindigkeit und Geschick in insgesamt sechs Disziplinen und legt dann die Prüfung für den nächsten Gürtelrang ab. Klingt simpel, ist aber durchaus lustig und unterhaltsam. Via Touchscreen-Steuerung werft ihr Wurfsterne, angelt Koi-Karpfen aus einem Teich oder zweckentfremdet Essstäbchen, um Fliegen zu fangen. Dabei misst das Spiel eure Reaktionszeit auf die Millisekunde genau. In jeder Übung gilt: Je schneller, desto besser. Für Mehrspieler-Ninja-Duelle reicht ihr den DS einfach an eure Freunde weiter. In Sachen Präsentation macht *Ninja Reflex* einen soliden Eindruck. Neben der guten Optik haben die Entwickler dem Sensei eine Stimme verliehen. Die Ausbildung zum Ninja ist wirklich eine frische und witzige Idee, leider ist der Weg zum schwarzen Gürtel etwas zu kurz, um länger zu unterhalten. **(mk)**

TEST

NINJA REFLEX

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Sanzaru Games
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	14. März 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Wario Ware Touched!

WERTUNG — STEUERUNG 68% GRAFIK 67% SOUND 68%

MULTIPLAYER **63%** SINGLEPLAYER **66%**

Ninja Reflex richtet sich eher an Casual Gamer und ist eine nette Abwechslung für zwischendurch.

SHURIKEN In diesem Minispiel schleudert ihr Wurfsterne auf Zielscheiben. BILD: N-ZONE

FLIEGENFALLE Wie Mr. Miyagi in Karate Kid fangt ihr die Fliegen mit Essstäbchen. BILD: N-ZONE

Know-how der Zauberkunst

Habt ihr das Zeug zum nächsten Uri Geller?

Sind Uri Gellers Tage bald gezählt? Das Know-how der Zauberkunst mag das jedenfalls vermuten lassen. Eure be-zau-ber-nde Assistentin Barbara bringt euch in täglichen Trainingseinheiten bei, wie ihr Schritt für Schritt eure Freunde mit Tricks beeindruckt. Das Konzept erinnert stark an *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging*, denn die Motivation beim Spielen liegt vor allem darin, jeden Tag zu spielen, um nach und nach alle Tricks freizuschalten. Zwar hat der Großteil der Zaubereien mit den beiliegenden Spielkarten zu tun, aber es gibt auch ganz „normale" Show-Einlagen, zum Beispiel visuelle Zeichen-Tricks oder Albernheiten à la „Schere, Stein, Papier", die man auch mal in der Schule, an der Uni oder im Büro seinen Kumpels vorführen kann. Wir mögen vor allem den praktischen Nutzfaktor: Die meisten Tricks sind darauf ausgelegt, sie mal eben aus dem Stegreif vorzuführen. Allerdings schreckt die etwas kitschige Präsentation mitunter ab: Warum sich die Entwickler entschieden haben, eine vollbusige Harlekin-Dame als Tutorin zu verwenden, ist uns jedenfalls schleierhaft. *Know-how* ist peppig, freakig und sehr speziell. Wer darauf abfährt, wird wahrhaft be-zaubert. **(ck)**

TEST

KNOW-HOW DER ZAUBERKUNST

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Tenyo
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	14. März 2008
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	42 Spieleklassiker

WERTUNG — STEUERUNG 85% GRAFIK 53% SOUND 72%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER **73%**

Wer nicht auf Tricks steht, bei dem hat der Spielspaß bald ausgezaubert. Die Präsentation ist witzig.

MAGIC-MANIA Diese Spielkarten liegen dem Know-how der Zauberkunst bei. BILD: N-ZONE

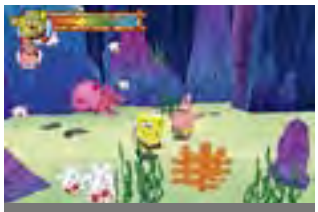
VIDEO AUF DVD

ABRAKADABRA Neben Tricks mit Karten gibt's auch allerhand weitere Zaubereien. BILD: N-ZONE

SpongeBobs Atlant. Abent.

Auf der Suche nach der verlorenen Stadt

SpongeBob und sein Kumpel Patrick spielen mit einer Seifenblase, von der sie plötzlich in eine Höhle getragen werden. Dort finden die beiden ein Amulett, das sie zur versunkenen Stadt Atlantis führt. Im neuen SpongeBob-Jump&Run steuert ihr in den Schwammkopf und Patrick gleichzeitig mittels der DS-Tastensteuerung durch Atlantis. Ihr kombiniert die individuellen Fähigkeiten der Charaktere, um Abgründe zu überwinden und Quallen zu verkloppen. Außerdem schlüpft ihr auch in die Rollen von Thaddäus, Mr. Krabs und Sandy. Die Rätsel werden per Touchscreen-Eingabe gelöst und sind nicht wirklich schwer. Der Mehrspieler-Modus bietet eine Koop-Variante des Story-Modus und einige Minispiele, die ihr im Abenteuer freispielt. Leider gibt es keine Sprachausgabe, welche das durchaus unterhaltsame Abenteuer abgerundet hätte. **(mk)**



ACHTUNG, QUALLE SpongeBob und Patrick suchen Atlantis. BILD: N-ZONE

TEST
SPONGEBOBS A.A.

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Disney Interactive Studios
Entwickler:	Altron
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 30,-
Termin:	29. Februar 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.thq.de
Alternativen:	SpongeBob: Angriff ...

WERTUNG — STEUERUNG 65% | GRAFIK 68% | SOUND 62%

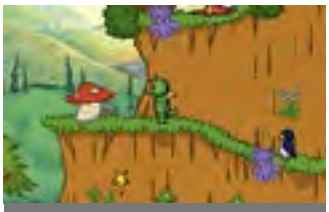
MULTIPLAYER **69%** | SINGLEPLAYER **69%**

Das SpongeBob-Abenteuer besitzt keine Sprachausgabe und spielt sich zu einfach.

Tabaluga: Grünland in Gefahr

Das kindgerechte Abenteuer in Grünland

Der fiese Bösewicht Arktos will die Welt unter einem Eispanzer begraben. Doch ein mutiger Baum lehnt sich dagegen auf, woraufhin Arktos ihn kurzerhand aus der Erde reißt. In dem Loch, das der kleine Baum hinterlässt, finden die Bewohner ein Drachenei, aus welchem der grüne Drache Tabaluga schlüpft. In dem Abenteuer hüpft ihr im Jump&Run-Stil durch die Levels und sammelt Sterne ein, um eure Freunde aus dem Eis zu befreien oder die Farben des Regenbogens zu finden. Zudem spielt ihr immer wieder Minispiele frei, die ihr im Menü auch separat anwählen könnt. Das Hüpf-Abenteuer bietet zwar nicht unbedingt den Tiefgang der Mario-Spiele, muss es aber auch nicht. *Tabaluga: Grünland in Gefahr* ist nämlich absolut kindgerecht und damit für jüngere Spieler geeignet. Erwachsene Tabaluga-Fans greifen hier aber ebenfalls zu. **(mk)**



HOCH HINAUS Tabaluga erklimmt den Gipfel, um Arktos zu finden. BILD: N-ZONE

TEST
TABALUGA: G. I. G.

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Rocketscience Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	22. November 2007
Spieler:	1
Web:	www.atari.de
Alternativen:	New Super Mario Bros.

WERTUNG — STEUERUNG 66% | GRAFIK 63% | SOUND 64%

MULTIPLAYER — | SINGLEPLAYER **64%**

Für Vorschulkinder genau das Richtige. Die Eltern helfen beim Lesen der Dialoge.

The Spiderwick Chronicles

Ein Horrortrip aus dem Bilderbuch

Die Umsetzung des gleichnamigen Kinderfilms basiert auf einer umfangreichen Literaturvorlage und erscheint derzeit für alle gängigen Konsolen. Ihr schlüpft in die Rolle der Kinder Jared, Mallory und Simon und durchlauft optisch wenig beeindruckende Fantasy-Locations auf der Suche nach feindlichen Goblins, denen ihr in rundenbasierten Kämpfen gegenübertretet. In der Praxis gibt es jedoch einige Probleme: Die Touchscreen-Steuerung funktioniert zwar ganz gut, das Kampfsystem dürfte Kinder allerdings überfordern. Zudem zerstören Frustmomente die eigentlich guten Ansätze und der Game-over-Bildschirm wird zum strapaziösen Déjà-vu. Denn Upgrades und Items bleiben nach einer Niederlage auf der Strecke. Fans der Vorlage sollten sich daher eher bei den großen Konsolenbrüdern umsehen. **(ts)**

ANSEHNLICH Das Klavier ist eines der optischen Highlights im Spiel. BILD: N-ZONE

TEST
THE SPIDERWICK CHR.

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Sierra
Entwickler:	Stormfront Studios Inc.
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 30,-
Termin:	07. März 2008
Spieler:	1
Web:	www.sierra.com
Alternativen:	Mario & Luigi: P. i. T.

WERTUNG — STEUERUNG 68% | GRAFIK 45% | SOUND 55%

MULTIPLAYER — | SINGLEPLAYER **57%**

Frustrierendes Lizenz-Rollenspiel mit schrecklichem Design

Balls of Fury

Öde Versoftung des miesen Films

Mit *Balls of Fury* erreicht uns eine Filmumsetzung zur gleichnamigen Tischtennis-Komödie, die schon im Kino mit einer hanebüchenen Story und doofen Charakteren wenig überzeugen konnte. Auf sechs mäßig designten Tischen dürft ihr euch mit den zehn Filmcharakteren im Tischtennis messen. Das Gameplay funktioniert im Prinzip gar nicht mal so schlecht. Die Tische erstrecken sich über beide Bildschirme, wobei ihr den Schläger auf eurer Hälfte per Stylus bedient. Durch gelungene Ballwechsel lassen sich diverse Spezialschüsse zünden, die dem trägen Geschehen etwas Pep verleihen. Trotzdem kommt nach einigen Matches gegen die CPU Langeweile auf. Der Multiplayermodus macht zwar Laune, allerdings auch nur, wenn ihr einen Freund davon überzeugen könnt, den Titel zu kaufen. Und das dürfte aufgrund der unglaublichen Belanglosigkeit dieses Spiels nicht gerade leicht werden. **(ts)**

HOCHSPANNUNG Hier kommt eher Langeweile als Dramatik auf. BILD: N-ZONE

TEST
BALLS OF FURY

Genre:	Sport
Hersteller:	dtp Entertainment AG
Entwickler:	Zoo Digital Publishing
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	07. Dezember 2007
Spieler:	1-2
Web:	http://www.dtp-ag.com
Alternativen:	Top Spin 2 DS

WERTUNG — STEUERUNG 70% | GRAFIK 54% | SOUND 59%

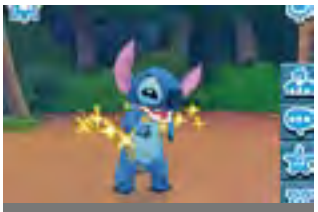
MULTIPLAYER **62%** | SINGLEPLAYER **59%**

Auf Dauer etwas langweiliges Tischtennis-game nach absolut belangloser Filmvorlage

Disney Friends

Nintendogs im Disney-Gewand

Mit Hunden und Katzen haben wir uns in der Vergangenheit mehr als einmal die Zeit vertrieben. Nun sind die vier Disney-Helden Simba, Dory, Winnie Puuh und Stitch an der Reihe. Ähnlich den bekannten Haustier-Simulationen müsst ihr euren Schützling auch bei *Disney Friends* mit Futter versorgen, mit ihm spielen, Unterhaltungen führen und natürlich spazieren gehen. Jeder der kleinen Racker benötigt individuelle Fürsorge und hat seine eigenen Vorlieben bezüglich eurer Zuwendung. Das Streicheln, Laufen und anderweitige Interagieren über den Touchscreen funktioniert sehr gut, ebenso wie die Spracheingabe via Mikrofon. Auf Zurufe antworten die Disney-Helden dann mit putzigem Löwengebrüll und witzigen Elvis-Tanzeinlagen. Unterhaltsam, kindgerecht – klasse! **(fk)**



HIHIHI Stitch fängt an zu lachen, wenn ihr ihn kitzelt. BILD: N-ZONE

TEST
DISNEY FRIENDS

Genre:	Simulation
Hersteller:	Disney Interactive Studios
Entwickler:	Amaze Entertainment
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	28. Februar 2008
Spieler:	1-2
Web:	www.buenavistagames.com
Alternativen:	Nintendogs

WERTUNG — STEUERUNG 85% — GRAFIK 80% — SOUND 85%

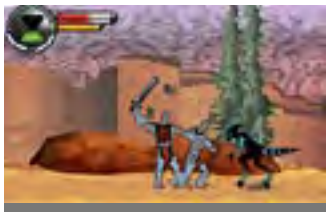
MULTIPLAYER **73%** — SINGLEPLAYER **75%**

Der knuffige Disney-Faktor gleich die mangelnde Komplexität aus. Prima!

Ben 10 – Protector of Earth

Zehn Superhelden in einer Figur

Ben 10 sorgt auch auf dem DS für Recht und Ordnung. Der kleine Teene-Superheld hat auf mysteriöse Weise seine Verwandlungskräfte verloren und muss mit ein paar Notfall-Metamorphosen ausgestattet losziehen, um die Welt zu retten. Während ihr als Ben durch 08/15-Jump&Run-Levels hüpft, Bösewichten Saures gebt und hin und wieder mal ein Rätsel löst, komplettiert sich im Laufe der Zeit eure Omnitrix-Armbanduhr, die für eure Verwandlungen notwendig ist. So könnt ihr später in die Haut der aus der TV-Serie bekannten Superhelden schlüpfen. An und für sich ist *Ben 10* ein nettes Action-Hüpfspiel, das sich vor allem grafisch auf solidem Niveau befindet. Störend ist hingegen die geistlose Kombination aus Touchscreen- und Tastensteuerung. Unterm Strich: Nett, mehr aber leider nicht. **(fk)**



XLR8 Ben verwandelt sich mit Vorliebe in „Accelerate". BILD: N-ZONE

TEST
BEN 10 – PROTECTOR ...

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	High Voltage Software
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	11. Januar 2008
Spieler:	1-8
Web:	www.kochmedia.de
Alternativen:	New Super Mario Bros.

WERTUNG — STEUERUNG 55% — GRAFIK 75% — SOUND 60%

MULTIPLAYER **47%** — SINGLEPLAYER **62%**

Unspektakuläres Hau-drauf-Spiel mit Ben-10-Bonus, das die Fans zufriedenstellen wird.

Anzeige

Licht im Spiele-Dschungel

Wollen Sie sich mal wieder ein neues Computer- oder Videospiel zulegen? Oder eines verschenken? Wer nicht von Anfang an einen bestimmten Titel im Kopf hat, steht oft ratlos vor den schier platzenden Regalen. Das Überangebot beschert eher Stress als Einkaufsspaß – besonders wenn sich das frisch erstandene Game später als Fehlkauf herausstellt. Dabei lässt sich dieser Frust ganz einfach vermeiden. Wer online kauft, muss sich schon mal nicht der Ellbogenschlacht am Wühltisch aussetzen. Es geht aber noch besser: online kaufen bei sqoops zum Beispiel. Denn der Hamburger Internet-Shop für Games und Software bringt Ihnen nicht nur Ihre Einkäufe bequem nach Hause, sondern sorgt mit seinem umfassenden Service für ungetrübte Spiel- und Schenkfreude – und lässt Sie dazu sogar noch bares Geld sparen. Aber schön der Reihe nach:

SCHNELL UND EINFACH DAS RICHTIGE FINDEN

Wollen Sie etwas ganz Bestimmtes, müssen Sie bei sqoops nicht umständlich suchen. Soll es ein neues Adventure sein, ein Lernprogramm für Mathe in der Grundschule oder ein Pferdespiel für 12-Jährige? Dank der individuellen Einstellungen lässt sich die Auswahl schnell und gezielt eingrenzen. Übrigens auch nach Bewertung und Preis. So lassen sich auch Schnäppchen ganz leicht aufspüren. Und um Fehlgriffe zu vermeiden, wird jedes Spiel von der sqoops-Fachredaktion ausführlich beschrieben.

DAUERHAFT GÜNSTIG BESTELLEN – DAS SQOOPS-CENTS-PROGRAMM

Nach jedem Einkauf werden sqoops-Cents entsprechend dem Einkaufswert gutgeschrieben. Auch in verschiedenen Gewinnspielen kann man sqoops-Cents gewinnen, die auf dem Kundenkonto gutgeschrieben werden. Bei der nächsten Bestellung lassen sich die sqoops-Cents einlösen – oder auch weiter sammeln, bis eine satte Summe zusammengekommen ist. Das Guthaben können Sie jederzeit überprüfen.

EMPFEHLUNGEN UND KONTROLLE FÜR BESORGTE ELTERN

Die sqoops-Family-Redaktion begutachtet alle angebotenen Spiele und gibt entsprechende Altersempfehlungen ab. In dem sqoops-Family-Magazin beantworten die Experten zudem Fragen wie „Woran erkenne ich ein gutes Computerspiel?" oder „Wie lange darf mein Kind spielen?" und erklärt Fachbegriffe, um die Medienkompetenz der Eltern zu stärken. Damit Kinder nicht an Spiele geraten, die nicht für sie geeignet sind, oder eigenmächtig bestellen können, bietet sqoops einen wirksamen Jugendschutz an. Mit ihm stellen die Eltern sicher, dass ihr Nachwuchs nur altersgerechte Spiele sehen kann.

GRENZENLOSER SPIELSPASS FÜR ERWACHSENE

www.doomster.de, der Partnershop von sqoops, bietet das gesamte Spektrum an digitalen Spielen. Hier gibt es coole Games für alle Altersklassen und Spiele ab 18 Jahren, die auf der Hauptseite von sqoops nicht zu finden sind.

sqoops
www.sqoops.de

Fakten

- Kostet in Deutschland ca. 90 Euro
- Balance Board wird mit vier AA-Batterien betrieben
- Spielt als Miis!
- Über 50 Yoga-, Muskel-, Balance- und Aerobic-Übungen
- Bild in 480p und 16:9

VIDEO AUF DVD

Wii Fit – Die moderne Brigitte-Diät?

Kampf der Bauch-Schwerkraft: Haltet euren Körper mit dem Board in Balance!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Wer noch nichts für seine überflüssigen Pfunde getan hat, für den wird es jetzt allerhöchste Zeit. Schließlich steht der Frühling vor der Tür und damit bricht auch die Zeit der kurzen Hosen, knappen Röcke und engen Shirts an. Wer will da schon seinen potenziellen Traummann oder seine künftige Traumfrau mit einem wabbeligen Bauch verschrecken? Fitness ist eine gute Möglichkeit, dem Winterspeck den Kampf anzusagen – und genau dazu spornt uns Wii Fit jetzt an.

AEROBIC-ALARM

Wii Fit ist wie eines dieser Trainingsvideos aufgebaut, die morgens um zehn Uhr im gebührenfinanzierten Fernsehen fast unter komplettem Ausschluss der Öffentlichkeit laufen. Im Wii-Sportstudio sucht ihr zunächst aus, ob ihr euch eine Frau oder einen Mann als Tutor an die Hand wünscht. Dieser Coach fungiert dann ähnlich wie Dr. Kawashima als Motivator des täglichen Trainings. Wir legen uns nun ein Profil zurecht und ermitteln unseren Body Mass Index – dieser Wert gibt das Körpergewicht in Relation zur Größe an und bestimmt, ob man unter-, normal- oder übergewichtig ist. Dann beginnen wir mit einer Konzentrationsübung: Im Yoga kommt es darauf an, das Gleichgewicht eures Körpers so aufs mitgelieferte Balance Board zu verlagern, dass ihr euch in der eingezeichneten Markierung befindet. Habt ihr die korrekte Position eingenommen, ist die richtige Atmung gefragt: Haltet kurz inne, sammelt mental eure Kräfte und atmet gaaaaanz vorsichtig ein und aus, ein und aus, ein und aus – erst dann dürft ihr in eine andere Körperhaltung übergehen. Die Yoga- und Entspannungsübungen sind sehr gut inszeniert, wirklich auf Anhieb zu begreifen und ein wahrer Gewinn für alle, die nicht immer in der Stimmung sind, ein echtes Fitness-Studio zu besuchen. Ein Spiel im eigentlichen Sinne stellen sie allerdings nicht dar – Hardcore-Zocker sind also in diesem Modus absolut verkehrt.

HIGHSCORE-WAHN

Allerdings haben wir sofort ein paar Disziplinen ausfindig gemacht, die auch

BALANCE BOARD Das Brett machte im Test einen hochwertigen Eindruck. BILD: N-ZONE

SORTIERSCHOLLE Immer schön mit eurem Körper in Balance bleiben, damit der Pinguin zum Fisch geschoben wird. BILD: N-ZONE

Nachschub fürs Balance Board

BILD: NAMCO BANDAI

Bald gibt es neue Spiele, die das Wii-Brett unterstützen. Wir stellen sie euch vor.

All Star Cheer Squad

THQ kündigt die weltweit erste Cheerleading-Simulation an. Das Spiel heißt *All Star Cheer Squad* und erscheint im Herbst 2008 für Wii und Nintendo DS. Der Clou an der Wii-Variante ist die Unterstützung des Balance Boards. Der Spieler steigt in die Karriere eines Cheerleaders ein und nimmt an Wettbewerben teil, um schließlich Team-Captain zu werden. Durch die tatkräftige Unterstützung des Star-Choreografen Tony G wird der Titel mit topmodernen Choreografien ausgestattet.

We Ski

We Ski von Namco Bandai wird das erste Drittherstellerspiel sein, welches das Balance Board unterstützt. Wenn ihr euch noch mehr Realismus zutraut, könnt ihr sogar Wii-Fernbedienung und Nunchuk in Kombination mit dem Balance Board verwenden. Fans von anderen Wintersportgeräten müssen wir an dieser Stelle leider enttäuschen, denn in *We Ski* dürft ihr lediglich auf Skiern die Pisten hinunterjagen. Als Erscheinungstermin wird das zweite Quartal angegeben.

Spielernaturen wie uns richtig lange aufs Board fesselten: Es war unglaublich, wie sehr die Highscore-Jagd beim Ski-Slalom motivierte. Jeder wollte mal Balance halten und durch Neigungen seines Körpers den Fahrer um alle Fähnchen herum lotsen. Nur wer nicht zu weit nach außen driftete, aber auch nicht zu eng an den Fahnen vorbeischlitterte (und sie umstieß), hatte überhaupt eine Chance, sich einen Eintrag in der Rekordtabelle zu sichern. Auch das Kopfball-Minispiel war ein echter Renner: Hier müsst ihr euren Oberkörper nach links oder rechts neigen, um herannahende Fußbälle zu erwischen und dann in die Ferne zu pfeffern. Aber Achtung vor Fußballschuhen und sonstigen harten Geschossen! Auch die Hula-Hoop-Übung ist witzig inszeniert und sorgte bei uns dafür, dass nacheinander jeder sein Fotohandy aus der Tasche holte, um die deppert herumwippenden Kollegen abzulichten. Die Erkennung eurer Bewegung funktioniert dabei sehr präzise. Man merkt deutlich, wie viel Feintuning Nintendo beim Entwickeln des Balance Boards betrieben hat.

FÜR EUCH GEEIGNET?

Wii Fit hat nur einen entscheidenden Haken (der eigentlich gar keiner ist): Es ist für eine ganz andere Zielgruppe konzipiert als die, die normalerweise die N-ZONE liest. Während man *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* für knapp 25 Euro mal eben im Elektro-Discounter mitnehmen konnte, müsst ihr euch bei *Wii Fit* schon sehr genau überlegen, ob es euch die Investition von 90 Euro wert ist. Wenn ihr nicht zu der Sorte Mensch gehört, die sich zu täglichen Trainingseinheiten aufraffen kann, dann ist der Nutzfaktor nämlich recht niedrig. Allein die Tatsache, dass Mario (bis auf ein Kritzelbild auf einer Wand im Jogging-Minispiel) nicht in *Wii Fit* enthalten ist, spricht Bände und zeigt, dass Nintendo ganz andere Spielerschichten erreichen möchte. Wer sich auf *Wii Fit* einlässt, verliert vielleicht nicht gerade vom einen Tag auf den anderen sein Übergewicht, bildet aber eine gute Grundlage, vielleicht mal über ein bisschen Bewegung außerhalb der Konsole nachzudenken. ■

Christoph Kraus

läuft und läuft und läuft und läuft.

Auf Seite 83 habt ihr es vielleicht schon gelesen: Ich nehme nächsten Monat an einem Sponsorenlauf teil und da kommt *Wii Fit* gerade recht. Allerdings ist der Trainingseffekt für mich deutlich geringer als beim *Gehirn-Jogging*, das nach ganz ähnlichem Strickmuster funktioniert. *Dr. Kawashima* konnte ich zwischendurch im Zug oder im Park spielen, aber bei *Wii Fit* müsste ich zu Hause Sportsachen anziehen, die Wii und den Fernseher anschalten, das Balance Board anstöpseln. Das ist mir alles zu kompliziert. Lieber geh ich draußen joggen (das kostet schließlich nichts) und widme mich dann als Belohnung der Mario-Galaxie.

Sebastian Stange

kämpft mit dem inneren Schweinehund.

Wii Fit – das ist für mich letztendlich „nur" die moderne Form des Fitnessvideos. Das ist eine respektable Leistung, denn mehr kann man von einer Fitness-Software auch nicht erwarten. Das Board, die Übungen, die Präsentation, die Statistiken und die Minispiele – das alles ist eine tolle Sache. Doch ihr müsst euren inneren Schweinehund besiegen und auch täglich eure Übungen absolvieren, damit ihr wirklich einen Unterschied merkt. Und damit habe ich immer meine Probleme. Nintendo sollte einen Service anbieten, bei dem man täglich angerufen und getadelt wird, wenn man nicht geübt hat. Dank WiiConnect24 könnte es das Spiel sogar an Nintendo melden, wenn man faul war. Na ja, vielleicht bei Teil 2!

ABSPRUNG Behaltet diese Markierung im Auge. Nur wenn sie akkurat liegt, … BILD: N-ZONE

HIGHSCORE! … gelingt der Sprung, so wie hier gezeigt. Die Rekordjagd beflügelt. BILD: N-ZONE

YOGA Diese Gleichgewichts- und Atemübungen motivierten uns nicht so besonders. BILD: N-ZONE

BLICK NACH JAPAN

SEBASTIAN STANGE kommentiert.

Das WiiConnect24-Versprechen

Während Sven für diese Ausgabe pausiert und seinen wohlverdienten Heimaturlaub nimmt, blicke ich sehnsüchtig nach Japan. Zu gern würde ich auch ein paar Monate in diesem krassen Land verbringen. Doch vorerst sitze ich im schönen Franken fest, wo es sich auch prima leben lässt. Japanische Spiele verpasse ich keine – diese schickt uns Sven netterweise zu. Dennoch beneide ich die Nintendo-Fans im Lande Nippon, denn so viele Wii-Spiele und -Features feiern dort viele Monate vor dem Deutschland-Start ihr Debüt. Auf den TV-Kanal mit dem aktuellen Fernsehprogramm und schlauen Erinnerungsfunktionen pfeif ich zwar, doch beim Thema Wii Ware, Demos oder Spiele-Releases geht mir das Herz auf. Während ich abgesehen vom Zocken nur Wetter und Nachrichten checken, surfen oder über mein Lieblings-Eis abstimmen kann, laden sich japanische Spieler eifrig DS-Spieledemos auf die Konsole oder zocken schon bald die neuesten Download-Games. Na klar, Nintendo sitzt nun mal in Japan, daher gibt es dort auch die neuesten Features zuerst. Dennoch bin ich etwas sauer, denn bereits 2006 verkündete Nintendo auf der E3, die Wii werde jeden Tag eine neue Spielewelt bieten. Über Nacht würden neue Level, neue Waffen und neue Missionen für unsere Spiele auf die Konsole geladen werden. Wenn ich nach der Arbeit heimkäme, bräuchte ich die Wii nur anzuschalten und loszuzocken. Na ja, Pustekuchen, dafür bekomme ich einmal alle zwei Wochen eine Systemnachricht, etwa dass es jetzt gratis Silikonhüllen gibt. Also ich bin wirklich gespannt, wann WiiConnect24 sein Versprechen endlich einlöst!

NEWS-TICKER

GERÜCHTEKÜCHE Im Internet munkelt man momentan, dass bald ein drittes *Castlevania*-Spiel für den DS erscheint. Klingt nicht allzu weit hergeholt. Außerdem soll dieses Spiel auf irgendeine Weise mit der Wii interagieren können. Das lässt natürlich viele Spekulationen zu. Kommt ein Wii-*Castlevania*? Oder eines für Wii-Ware? Oder ist das alles eine Ente?

Starry Night Navigator

Erkundet den Sternenhimmel mit Sensor-Hilfe!

LERNSOFTWARE | **Hersteller:** ASCII Corp, **Termin:** 2008 (Japan), **Web:** www.ascii.co.jp

Kennt ihr den Großen Wagen? Sicherlich findet ihr ihn im Nachthimmel schnell. Und wie sieht es mit Orion oder Kassiopeia aus? Schon schwieriger, gell? Wenn dann auch noch solch seltsame Sternbilder wie Paradiesvogel oder chemischer Ofen gefragt sind, kommen nur noch Astronomie-Cracks mit – und bald auch DS-Besitzer. Denn in Japan erscheint dieses Jahr der *Starry Night Navigator*, mit dessen Hilfe ihr euch am Sternenhimmel orientieren und Sternbilder finden könnt. Ein ähnliches Game existiert bereits für Sonys PSP, es arbeitet mit einem GPS-Empfänger. Der Clou des DS-Titels ist der mitgelieferte Bewegungssensor, der dem in Sonys PS3-Controller sehr ähnlich sein soll. Die Software kann dadurch erkennen, wohin der DS gehalten wird und berechnet den entsprechenden Sternenhimmel. Dadurch findet ihr dann in null komma nichts solche astronomischen Perlen wie die Luftpumpe oder den Fliegenden Fisch. Ob dieses Nischenprodukt wohl je bei uns erscheint? Wir haben da so unsere Zweifel. **(sst)**

AUF DER SUCHE Ob das Spiel auch in irgendeiner Form Gebrauch von einem GPS-Sensor macht? BILD: ASCII

Oshiri Kajiri Mushi Rhythm Lesson DS

Das Spiel zur bizarren Japan-Kultfigur, einem Ärsche beißenden Käfer.

GESCHICKLICHKEIT | **Hersteller:** Sega, **Termin:** 13. März 2008 (Japan), **Web:** www.oshirikajirimushi.sega.jp

Was wären die Importnews ohne eine Nippon-Kuriosität? Deshalb machen wir euch diesmal mit Oshiri Kajiri Mushi bekannt, dem Hinterteile beißenden Käfer. Der stammt ursprünglich aus einem Zeichentrick-Musikvideo eines japanischen Kindersenders. Dabei beißt der kleine Kerl in allerlei Sitzfleisch, singt ein recht einprägsames Lied und macht dadurch Leute glücklich. Ja, das ist höchst seltsam und daher natürlich ein Mega-Erfolg in Japan. Nach einer eigenen Sendung sowie CDs und DVDs gibt es nun das passende DS-Spiel zum Po-Kneifer. Dabei handelt es sich um ein recht simples, dafür aber poppig inszeniertes und knallbuntes Rhythmusspiel. Ihr schlagt zu den albernen Songs der Sendung auf allerlei Instrumente ein. Natürlich darf der Held des Spiels auch herzhaft in allerlei Hinterteile beißen. Nun, hier sind wir gar nicht mal so traurig, dass die Release-Chancen für Europa nahezu bei Null stehen. **(sst)**

SIMPLE SACHE Abgesehen vom abgefahrenen Hauptcharakter ist der Titel spielerisch wenig originell. BILD: SEGA

ITC One

Der ultimative Gaming-Klotz für 25.000 Dollar!

HARDWARE | **Hersteller:** SE2 Labs, **Termin:** 25. März 2008 (USA), **Web:** www.se2labs.com

Sieht aus wie ein Kaffee-Vollautomat, produziert statt brauner Koffeinbrühe aber jede Menge Unterhaltung: Der ITC One ist eine ambitionierte Komplettlösung für den Entertainment-Freak und enthält alles, was man im Wohnzimmer braucht. In dem nicht gerade hübschen Gehäuse versammeln sich eine Xbox 360, ein Surround-Prozessor, ein Heimkino-Verstärker, ein HD-Festplattenrekorder und ein iPod-Dock. Das Teil soll superleise sein und sich wahlweise mit einer Wii oder einem Blu-ray-Laufwerk aufrüsten lassen. Besitzer eines ITC One dürften dann praktisch kein einziges Hi-Fi-Gerät mehr benötigen. Der Spaß ist jedoch entsetzlich teuer. Bereits in der Basisausstattung kostet der Multimedia-Klotz satte 25.000 Dollar und je nach Zubehör ist da auch locker das Doppelte drin. Na, wer von euch schlägt zu? **(sst)**

NICHT TRINKBAR Das Teil macht keinen Kaffee, hält aber auch prima wach. BILD: SE2 LABS

Freeloader für Wii

Können wir jetzt schon Super Smash Bros. Brawl zocken?

ZUBEHÖR | **Hersteller:** BigBen, **Termin:** Erhältlich, **Web:** www.bigben-interactive.de

Importfans in ganz Europa atmen auf: Endlich erscheint ein Freeloader für die Wii. Damit könnt ihr Wii- und Cube-Spiele aus den USA und Japan auch auf eurer PAL-Konsole abspielen. Dafür braucht ihr nur einen kompatiblen Fernseher und die Freeloader-Disc. Nach kurzem Einlegen könnt ihr sie wieder entfernen und ein Spiel jeder Region einlegen. Damit solltet ihr die jüngst erschienene US-Version von *Super Smash Bros. Brawl* also problemlos zocken können. Überprüfen konnten wir das leider noch nicht, da uns bis Redaktionsschluss kein Testmuster vorlag. Falls ihr mutig genug seid, könnt ihr den Freeloader jetzt schon testen. Auf www.n-zone.de halten wir euch zum Thema auf dem Laufenden! **(sst)**

Japan- und US-Termine

In den USA oder in Japan erscheinen viele Wii- und DS-Spielehits meist mehrere Wochen früher als bei uns. Importfreunde sehen hier auf einen Blick, wann ein lohnenswerter Titel kommt.

Japan-Termine

Sim City 2 DS	DS	Erhältlich
Sports Island	Wii	Erhältlich
Baroque for Wii	Wii	Erhältlich
Bangai-O Spirits	DS	Erhältlich
Mobile Suit Gundam 00	DS	Erhältlich
Mario Kart Wii	Wii	10. April
Mahjong Navi DS	DS	10. April
Summon Night	DS	24. April
Away: Shuffle Dungeon	DS	April
Fatal Frame	Wii	Sommer

US-Termine

Super Smash Bros. Brawl	Wii	Erhältlich
Lost in Blue 3	DS	Erhältlich
Dragon Quest Swords	Wii	Erhältlich
Opoona	Wii	Erhältlich
Apollo Justice: Ace Attorney	DS	Erhältlich
Okami	Wii	15. April
Battle of the Bands	Wii	21. April
World Ends With You	DS	22. April
Mario Kart Wii	Wii	27. April
Bangai-O Spirits	DS	2. Quartal

AKTUELLES AUS DEN USA

BENJAMIN BECKER berichtet.

„Wii-Makes" als gutes Zeichen

Endlich kommt wieder Leben in die Bude! Nach langer Wartezeit ist *Super Smash Bros. Brawl* in den USA erschienen und fährt allerorts Höchstwertungen ein. Neben dem erwartungsgemäß hervorragenden Mehrspielermodus wurde vor allem der umfangreiche Storymodus hervorgehoben. Ein Journalist stellte sogar fest, dass eine Wii-Konsole ohne *Brawl* schlichtweg unvollkommen sei. Dem kann ich nur zustimmen und hoffe für euch mit, dass der deutsche Releasetermin nicht noch weiter in die Ferne rückt. Bei mir konzentriert sich die Vorfreude derweil auf *Mario Kart Wii*. Interessanterweise müssen die Amerikaner hier ausnahmsweise zwei Wochen länger warten als wir. Ausgleichende Gerechtigkeit, sozusagen. Doch auch abseits von Mario und Co. tut sich derzeit so einiges. Mit *Bully*, *Okami* und *Resident Evil Zero* erleben gleich drei erfolgreiche Third-Party-Titel ihr Comeback auf der Wii. Schade ist dabei jedoch, dass CAPCOM den Zombietitel nur in Japan herausbringen möchte. Insgeheim hoffe ich als Serienfan aber auf einen US- oder Europa-Release in der nahen Zukunft. Ganz abgesehen von alledem interpretiere ich diese Wii-Neuveröffentlichungen als einen weiteren Schritt in die Richtung einer besseren Third-Party-Unterstützung. Die drei Einzelspielertitel mit „Erwachsenenpotenzial" machen zudem deutlich, dass die Wii mehr als bloß eine Partykonsole ist. Jetzt fehlen nur noch exklusive Neuentwicklungen, die die interaktive Steuerung mit einem epischen Spielkonzept verbinden. *Super Mario Galaxy* hat dies gekonnt unter Beweis gestellt, kam aber aus den eigenen Reihen. Wann wird dieses Muster endlich durchbrochen?

NEWS-TICKER

SPIELER WÄHLEN GOLFER Capcom ließ jüngst Spieler wählen, welche Bonus-Charaktere man in *We love Golf* für Wii einbauen soll. Die Wahl entschieden Ken aus Street Fighter und Morrigan aus *Darkstalker* für sich. Glückwunsch!

Logic3
Wireless Sensor Bar

Noch ein Kabel weniger im Zockerzimmer!

Kabelloses Internet, kabellose Controller, kabellose Headsets – Logic3 hat den Trend erkannt und versorgt Wii-Besitzer nun mit einer Sensorleiste, die ebenfalls ohne eine lästige Anschluss-Strippe auskommt. Praktisch: Die vier benötigten AA-Batterien liegen der Wireless Sensor Bar schon bei, somit ist sie binnen weniger Sekunden und dann für etwa 30 Stunden einsatzbereit. Vergessliche Naturen freuen sich darüber hinaus über die optionale automatische Abschaltfunktion, welche die Leiste jedoch nur nach wahlweise einer oder zwei Stunden abschaltet. ■

TEST
LOGIC3 WIRELESS SENSOR BAR

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Logic3
Web:	www.logic3.com
Preis:	ca. € 15,-
Preis-Leistung:	Sehr gut

- Kein lästiges Anschlusskabel
- Batterien im Lieferumfang
- Automatische Abschaltfunktion, …
- … die allerdings etwas unpraktisch ist.

WERTUNG ★★★★½

Wer eine chronische Abneigung gegen Kabel aller Art hat, holt sich die günstige Wireless Sensor Bar. Guter Ansatz: Die automatische Abschaltfunktion.

Logic3
Angelrute für Wii

Petri Heil! Spezialzubehör für den Fischfang.

Fishing Master, Sega Bass Fishing und *Rapala Tournament Fishing* – Wohnzimmer-Angler können sich nicht über mangelnden Software-Nachschub beschweren. Damit die ganze Fischerei auch möglichst realistisch vonstatten geht, bietet Logic3 neuerdings eine spezielle Angelrute an. Sie müssen nur noch die Wii-Fernbedienung und den Nunchuk-Controller in die vorgesehenen Mulden einsetzen und schon kann der erste Auswurf erfolgen. Besonders cool: Die Chromspule, an der Sie kräftig kurbeln dürfen, wenn ein Fisch angebissen hat. ■

TEST
LOGIC3 ANGELRUTE FÜR Wii

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Logic3
Web:	www.logic3.com
Preis:	ca. € 15,-
Preis-Leistung:	Gut

- Erstes Wii-Angelzubehör
- Witziges Design
- Verchromte Spule/Kurbel
- Aufrollvorrichtung für das Nunchuk-Kabel

WERTUNG ★★★½☆

Freakiges Zubehör für Viel-Angler, die auf ein möglichst realistisches Spielgefühl Wert legen. Die Verarbeitung ist ordentlich, der Preis okay.

Logic3
DS Lite Power Grip

Mehr Power, mehr Grip und längere Spieldauer.

Sie haben Pranken wie Arnold Schwarzenegger und deshalb krampfen Ihnen beim DS-Spielen immer die Hände? Dann ist der DS Lite Power Grip von Logic3 vielleicht eine Anschaffung wert. Durch die vergrößerte Grifffläche liegt das Handheld einfach besser in den Zockerpfoten, außerdem schlägt man noch eine zweite Fliege mit einer Klappe: Der Aufsatz bietet einen integrierten Akku (2.400 mAh) für bis zu 30 Stunden Spielbetrieb, der einfach mithilfe des DS-Lite-Netzteils wieder aufgeladen werden kann. Das Ganze ist mit einer UVP von 30 Euro aber kein Schnäppchen. ■

TEST
LOGIC3 DS LITE POWER GRIP

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Logic3
Web:	www.logic3.com
Preis:	ca. € 30,-
Preis-Leistung:	Befriedigend

- Vergrößert die Grifffläche
- Eingebauter Akku mit langer Laufzeit
- Einfach zu befestigen
- Nicht ganz günstig

WERTUNG ★★★★☆

Griff und Stromlieferant in einem. Für DS-Lite-Besitzer sicher kein Pflichtkauf, aber unter Umständen ein sinnvolles Gadget.

DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
NINTENDO WII				
Classic Controller	Controller	Nintendo	€ 20,-	★★★★☆
RGB-Kabel	Zubehör	Nintendo	€ 30,-	★★★★☆
Komponenten-Kabel	Zubehör	Mad Catz	€ 25,-	★★★★½
Wii Skinz	Zubehör	Mad Catz	€ 10,-	★★★★½
Ladestation	Zubehör	Bigben	€ 20,-	★★★★★
Remote Cover	Zubehör	Brooklyn	€ 10,-	★★★☆☆
Komponenten-Kabel	Zubehör	Snakebyte	€ 25,-	★★★½☆
RGB-Kabel	Zubehör	Snakebyte	€ 20,-	★★★½☆
WiiStand	Zubehör	Bigben	€ 17,-	★★★½☆
Wireless Sensor Bar	Zubehör	Hama	€ 15,-	★★★★☆
Wii Dual Charger	Zubehör	Bigben	€ 25,-	★★★★★
Nyko Charge Station	Zubehör	Nyko	€ 25,-	★★★★★

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
GAMECUBE				
MicroCON Wireless	Controller	Mad Catz	€ 30,-	★★★★☆
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
NINTENDO DS				
Crystal Pack	Zubehör	Logic3	€ 15,-	★★★★☆
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	★★★★☆
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★☆☆
Action Replay DS	Zubehör	Bigben	€ 25,-	★★★★☆
DS Lite Carrying Case	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
DS-Headset	Zubehör	Logic3	€ 10,-	★★★☆☆
DS Lite Reiseset	Zubehör	Madrics	€ 25,-	★★★★☆

Wii will entertain you!

JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game GRATIS abgreifen!

- 14 % Preisvorteil!
- Gratis-Prämie!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- Extra zusätzlich: exklusive DVD mit jeder Ausgabe!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

Harvest Moon: Magical Melody (Wii)
In *Harvest Moon: Magical Melody* bewirtschaftet ihr einen Hof, produziert Getreide, Milch, Eier und Wolle, verdient Geld damit und erweckt die Erntegöttin zu neuem Leben. Und nach der Arbeit könnt ihr auf ländlichen Festen oder in Minispielen mit bis zu drei Freunden ausspannen. So natürlich war der Weg zurück zur Natur noch nie.
Prämien-Nr.: 003408

MySims (Wii)
Erkunde mit *MySims* eine komplett neue Welt – eine Welt, die du gestalten kannst! Ziehe in eine Stadt, die in letzter Zeit einige Probleme hatte. Mit ein wenig Kreativität und ein bisschen Hilfe der anderen Bürger kannst du diesen Ort jedoch aufblühen lassen. Finde heraus, was die Bewohner brauchen, und hilf ihnen, das Leben zu genießen.
Prämien-Nr.: 003306

NfS ProStreet (Wii)
Mit *Need for Speed ProStreet* tauchst du tief in die Streetracing-Szene ein und begibst dich an die spannendsten Schauplätze der Welt. Dein Ziel ist es, das ultimativ getunte Wettbewerbsauto zu bauen, mit ihm an packenden Showdowns teilzunehmen und deinen Ruf gegen die besten Streetracer auf die Probe zu stellen.
Prämien-Nr.: 003307

50-EURO-Gutschein für sqoops
Der Einkaufsgutschein von sqoops hat einen Wert von satten 50 Euro und kann für alle Artikel im sqoops-Shop, den ihr im Internet unter www.sqoops.de findet, eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden. So bekommt ihr auch genau das, was ihr wollt! Viel Spaß beim Shoppen!
Prämien-Nr.: 003338

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von

N-ZONE

JA, ich möchte das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD!
(€ 54,70/12 Ausg.; Ausland: € 66,70/12 Ausg.; Österreich: € 62,20/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | **Prämien-Nr.**

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

PN PR 44

❒ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

LESERBRIEFE

» Microsoft ist online nicht zu schlagen" David «

Diesen Monat erreichte uns ein recht kritischer Brief, der vor allem eins fordert: Mehr und bessere Online-Features. Das perfekte Vorbild wird auch genannt: Microsofts Xbox Live.

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@n-zone.de

Leserzitate

Ich dachte, die Wii sei ein Gamecube 1.5, Herr Eggebrecht? Aber der Erfolg spricht eben für die Wii und sich davon eine Scheibe abzuschneiden, ist wohl nicht falsch.
HENRIK

Wir wollen die wirklich guten VC-Games! Stichwort Secret of Mana / Evermore, Lufia, Illusion of Time, Terranigma.
SASCHA

Nervig! Bei Mario Kart DS häufen sich online eindeutige Fälle von Betrug!
MICHAEL

Ich bin von der chilligen Musik in Endless Ocean absolut begeistert.
HENDRIK

Ich befürchte auch, dass es in Zukunft viel zu viele Casual-Spiele geben wird. Wo bleibt Gamer-Futter?
ANDREAS LESCHE

DER KONSOLENKRIEG TOBT!

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Warum ich schreibe, ist die Tatsache, dass mir in der letzten Ausgabe einige Leute aus der Seele sprechen.
Ich besitze momentan nur eine Xbox 360 und noch keine Wii, ganz einfach aus dem Grund, dass mir richtige Must-have-Titel auf der Wii fehlen, mal von *SMG*, *MP3* oder *RE4* abgesehen. Hätte ich nur eine Wii, würde ich Perlen wie *Bioshock, Call of Duty 4*, die *Project Gotham Racing*-Serie, *Halo 3* und *GTA 4* verpassen, die auf der Wii einfach nicht machbar sind. Heiko (Aus den Leserzitaten in Ausgabe 4/08, Anm. d. Red.) weiß, was ich meine. Auch was Felix im VC-Bereich schrieb, kann ich bestätigen. Microsoft fährt online die besten Klassiker auf und jetzt auch noch vollwertige Xbox-Spiele, was Anlass genug für mich war, meine 360 durch eine Elite-Version zu ersetzen. Sowieso ist Microsoft online nicht zu schlagen: stabile Server, riesige Community, ausgefeilte Online-Technik, Voice- und Video-Chat, Teamspeak und KEINE Freundescodes, Gott sei Dank. Und dafür bezahle ich auch gern, wenn es nicht zu teuer ist. Ich hoffe, das versteht ihr und Nintendo als gut gemeinte Kritik und macht mich jetzt nicht als MS-Fanboy nieder, aber speziell die Freundescodes k****n mich verdammt an, ernsthaft. Spätestens beim Release von *Brawl* wird aber eine Wii neben meiner Xbox ihren Platz einnehmen dürfen, das schwöre ich!
Ah ja, der Preis der Wii könnte langsam mal fallen. Ne Xbox 360 mit Festplatte und zwei Spielen gibt's vielerorts schon für knapp über 300 Euro und die PS3 wird auch immer attraktiver: Für HDTV-Besitzer wie mich wegen dem Siegerformat Blu-ray, für Gamer speziell wegen der immer besser werdenden (Exklusiv-) Entwicklungen wie *Uncharted, Killzone 2* oder *Ratchet & Clank*.
Der Krieg ist noch nicht vorbei!
Mit freundlichen Grüßen,
DAVID P.

LECKER Moritz darf sich glücklich schätzen, solch coole Geschenke zu bekommen. Herzlichen Glückwunsch! BILD: PRIVAT

MARIO FÜR DEN MAGEN

Hallo liebe Redakteure,
ich habe heute Geburtstag und meine Eltern haben mir eine schöne Überraschung gemacht. Sie haben mir einen Mario-Kuchen geschenkt, den ein kleiner Super Mario schmückt. Fotos habe ich

natürlich mitgeschickt. Har der Bäcker das nicht gut hinbekommen?
Also dann einen schönen Tag noch,

MORITZ TIBES

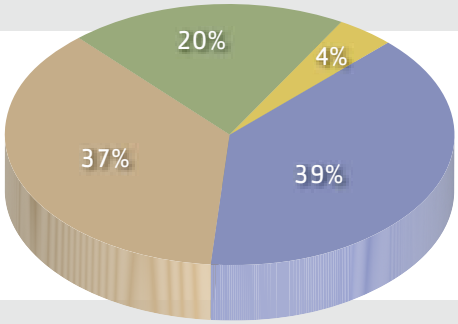
MARIOS VERWANDLUNGEN

Hallo N-ZONE-Team!
Mein Name ist Evangelos und ich bin seit meinem 5. Lebensjahr ein begeisterter Mario-Fan. Im Gegensatz zu den meisten anderen bin ich mehr durch die Zeichentrick-Serie, die Anfang der 90er bei uns lief, auf den Geschmack gekommen. Der Reiz der Spiele lag für mich bisher immer in den Verwandlungen des Klempners, etwa in Feuer-Mario oder Cape-Mario. Daher war ich beim Sprung in 3D zunächst ein wenig enttäuscht. Klar, an sich war *Super Mario 64* der Hammer, aber ich vermisste ein wenig die lang anhaltenden Verwandlungen, denn die wurden mit einem Zeitlimit versehen und waren nicht sehr beeindruckend. Bei *Super Mario Sunshine* fand ich es klasse, dass Yoshi eingebaut war, aber die Verwandlungen wurden ganz weggelassen, stattdessen kam die Wasserpumpe hinzu (welche natürlich ein cooles Feature war). Mit *New Super Mario Bros.* wurden wieder alte Wege eingeschlagen und ich war wieder zufrieden. Doch es fehlten mir immer noch die Verwandlungen in den 3D-Spielen. Als dann endlich *Super Mario Galaxy* erschien, ging ein lang ersehnter Traum in Erfüllung: Mario besaß nicht mehr nur einfache Verwandlungen, die nur für kurze Zeit aktiv waren, sondern auch langfristige, die nur durch Schaden endeten! Besonders gefiel es mir, die Fähigkeit der Feuer-Blume im frei beweglichen Raum zu erleben und die Unverwundbarkeit mit dem Stern. Das innovative Bienen-Kostüm, das ich anfangs eher kritisch betrachtet habe, war letztlich doch eine tolle Verwandlung und, und, und! Viele Spieler sind ja der Meinung, dass *Super Mario Galaxy* zu einfach sei. Ich finde das Spiel zwar auch nicht sonderlich schwer, aber das liegt nur daran, dass ich mit solcher Begeisterung spiele, und um ehrlich zu sein: genau darauf kommt es bei den *Mario*-Spielen an! Ich bin froh, dass Nintendo wieder auf dieses Prinzip zurückgegriffen hat, denn dadurch konnte *Super Mario Galaxy* zum besten Spiel aller Zeiten werden, was einen Mario-Fan sehr glücklich macht, dieser Reihe treu geblieben zu sein.

EVANGELOS

Feedback

An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!

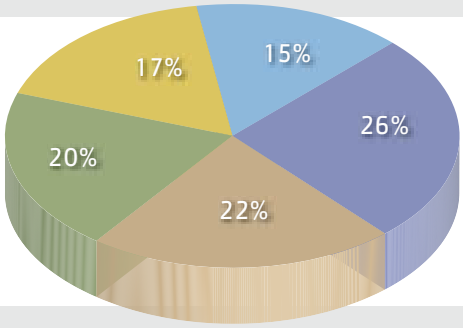


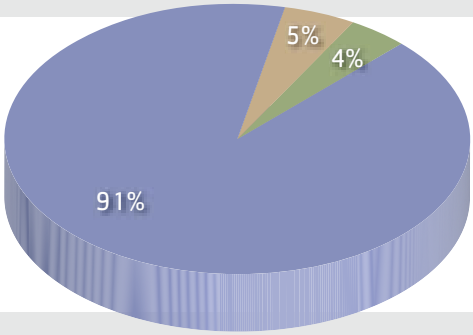
Wii Zapper und Wii Wheel – braucht ihr solches Aufsteck-Zubehör?

- Nun ja … wer's braucht.
- Ja, ich finde solches Zubehör klasse.
- Nein, halte ich für überflüssig.
- Weiß nicht.

Würdet ihr euch GTA: San Andreas (dt.) kaufen, falls es auf die Wii portiert würde?

- Ja, definitiv!
- Auf keinen Fall!
- Vielleicht.
- Eher nicht!
- Sehr warscheinlich.



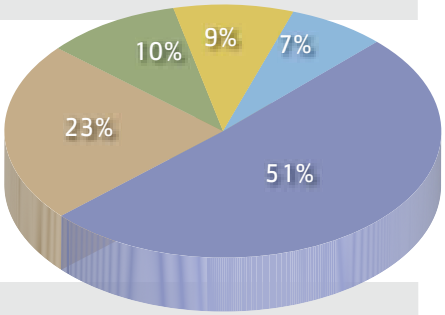


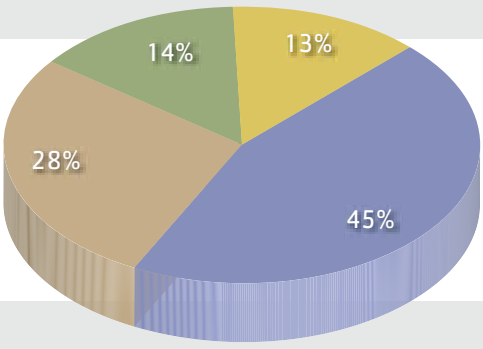
Manche Wii-Spiele lassen sich auch mit dem Cube- oder Classic-Controller spielen. Eine gute Idee?

- Ja klar! Auswahl ist immer toll!
- Finde ich nicht gut.
- Weiß ich nicht.

Euer bisheriges Fazit zu den Online-Features der Wii?

- Ganz okay, es wäre aber mehr drin.
- Neutral, begeistert mich nicht, regt mich aber auch nicht auf.
- Positiv! Ich bin sehr zufrieden.
- Eher negativ, ich habe mir viel mehr erwartet.
- Negativ! Das Gebotene ist eine Frechheit!





Wenn ihr die Wahl habt, zockt ihr im Mehrspielermodus lieber per Splitscreen, Netzwerk oder online?

- Am liebsten per Splitscreen.
- Online macht es mir am meisten Spaß. .
- Ich find' lokale Netzwerke spaßig.
- Weiß nicht.

Im N-ZONE-Forum auf www.videogameszone.de findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit der Redaktion diskutieren.

Die Hände, die diese Zeilen gerade tippen, sind von lauter Kratzern übersät. Der Grund dafür: ein süßer kleiner Satansbraten von einem Kater. Solche Zeichen trägt man als Katzenhalter aber gern, denn so ein Haustier ist etwas Tolles! Das dachte sich auch unser User „Game-4-cube" und befragte euch zum Thema.

Game-4-cube
Ich weiß ja nicht, wer hier Haustiere hat. Deshalb frage ich mal so! Ich hab einen verfressenen Kater, der einfach nicht fett wird (na ja, ist ja auch gut so). Einen Hund würde ich mir nie anschaffen, wegen Steuern und der Zeit (die ich lieber mit Zocken verbringe!). Goldfische sind mir zu langweilig. Ein paar Schulkollegen hätten gerne einen Affen als Haustier, die sind aber auch total bescheuert!
Also.. was habt ihr für Haustiere und was sind ihre Eigenarten?

Rickflairthenurse
Ich hatte vor drei Jahren einen Hasen (tot), einen Hamster, der vor Kurzem gestorben ist, und jetzt habe ich noch einen Hasen und meine Schwester einen Hamster. Eigenartig ist nur, dass der Hase grunzt wie ein Schwein, wenn man ihm Futter gibt. Die beiden brechen manchmal aus – nichts Neues halt!

Becci-17
Ich habe eine Katze, die jetzt in ihren besten Jahren ist (10). Boah, die hat immer Hunger!!! Die ist so penetrant, die bettelt so lange, bis sie endlich etwas bekommt! Um uns aus dem Bett zu holen (sie schläft meistens bei mir), hat sie sich schon verschiedene Taktiken ausgedacht:
- Sie wirft meine Ü-Eier-Figuren eine nach der anderen runter, und zwar so, dass diese auf den Stuhl fallen, damit es schön laut ist.
- Sie knabbert meine Stifte an.
- Sie zerfetzt mit ihren Krallen meine Poster.
- Sie knabbert meine schönen Brockhaus-Lexika an!
Bis sie diese Punkte abgeklappert hat, ist einer von uns (meine Ma oder ich) bereits aufgestanden. Die Katze läuft dann schon immer in die Küche, die ist ja so naiv und doof! Ich mache einfach die Zimmertür zu …
Trotz allem liebe ich meine Katze, die übrigens Flecki heißt, obwohl sie nur einen Fleck hat. Katzen sind mit Hamstern meine Lieblingshaustiere!

SSX-Tricker
Wir haben zwei Meerschweinchen, seit 3 Jahren. Die Viecher sind echt süß und sind mir mittlerweile sehr ans Herz gewachsen. Das Männchen (wir haben ein Männchen und ein Weibchen) ist krank, lebt aber noch, sind nur ein paar nicht bösartige Infekte. Das Männchen ist auch sehr dick, das Weibchen dagegen schlank. Eine witzige Besonderheit: Wenn man am Morgen mit dem Essen zum Käfig kommt und einen ganz bestimmten Satz sagt (den post ich nicht, wär zu peinlich, außerdem wär er auf Schweizerdeutsch), machen die wunderschön das Männchen (auf zwei Beinen stehen). Ich mag die Viecher!

Leser fragen, N-ZONE antwortet

FRAGEN ZUM FREELOADER

Hallo N-ZONIES!
Im Internet habe ich gelesen, dass es ab jetzt einen Freeloader für Wii-Games gibt. Könnt ihr mir dazu Näheres sagen? Funktioniert das Teil? Kann ich also endlich US-Games importieren und auf meiner Wii spielen? Bitte antwortet schnell!
LARS GROBER

Hallo Lars,
in der Tat ist beim Erscheinen des Hefts der Wii-Freeloader auch in Deutschland erhältlich. Noch konnten wir ihn nicht testen (siehe Importnews), aber ein N-ZONE-Leser war so nett und hat das Teil getestet und uns ein erstes Feedback geschickt. Um es kurz zu machen: Der Freeloader funktioniert. Man legt die Disc ein, wartet kurz, bis sie ihre Wirkung tut – erkennbar an einer Art Bildstörung – und kann sie dann durch das Importspiel ersetzen. Damit das klappt, muss der Fernseher aber auch das NTSC-Bildsignal verstehen. Das kannst du testen, indem du deine Wii probehalber auf den 60Hz-Modus stellst. Bleibt das Bild bunt und scharf, wirst du auch mit Importgames keine Probleme haben. Die große Frage beim Freeloader ist jedoch, ob er mit allen Games wirklich dauerhaft funktioniert. Der alte Cube-Freeloader wurde bereits durch ein Wii-Systemupdate unbrauchbar gemacht. Wer garantiert, dass das bei der Wii-Version nicht auch passieren kann? Hier kommt es vor allem auf Nintendo an. Werden sie sofort mit einem Update kontern? Ein gewisses Risiko musst du eben leider eingehen.

ProMii-Wettbewerb

Der ProMii-Wettbewerb ist wieder da! Baut einfach unseren Promi des Monats als Mii nach, macht ein Foto davon und schickt es mitsamt eurem Namen und eurer Adresse an redaktion@n-zone.de! Wer die Vorlage am besten trifft, darf sich auf ein nettes Spiel freuen! Bei exakt gleichen Einsendungen entscheidet das Los.

In der letzten Ausgabe suchten wir die ProMii-Version des Pokémon-Trainers Ash. Unter den Einsendungen überzeugte uns das Mii von Felix Hemmers aus Wesel am meisten. Herzlichen Glückwunsch!

Als Promi des Monats wünschen wir uns diesmal einen der *Super Smash Bros. Brawl*-Charaktere. Welcher? Da habt ihr die Wahl, Hauptsache, ihr trefft ihn gut!

Einsendeschluss: 18. April 2008

Das gibt es diesen Monat zu gewinnen:
MySims (Wii)

GUT GETROFFEN Auch wenn das Foto eher mies ist, Ash sieht gut aus! BILD: PRIVAT

Hoffen wir das also Beste für die Zukunft des Freeloaders!

FILME AUF DER WII?

Hallo Leute!
Mir hat ein Freund erzählt, dass ich mit der Wii auch Filme von SD-Card gucken kann. Das habe ich gleich mal probiert und einen Film auf meine 2-Gigabyte-SD-Card kopiert. Jedoch konnte ich den Film nicht abspielen. Ich habe es im Fotokanal und auch in den Wii-Einstellungen versucht, jedoch leider vergeblich. Wie genau kann ich also Filme auf der Wii angucken. Muss ich sie auf CD brennen? Oder geht das gar nicht?
Ich freue mich auf eure Antwort,
STEFFEN HAGNER

Hallo Steffen,
dein Freund hat nicht unrecht: Die Wii kann Filmdateien von SD-Card abspielen, jedoch müssen die im sogenannten „Motion-JPEG"-Format codiert sein. Dazu musst du deine Videoclips am PC in dieses Format wandeln. Das geht beispielsweise mit dem praktischen Videokonverter „Wii Video 9", den es gratis im Internet zum Download gibt. Die erstellten Clips kannst du im Foto-Kanal anschauen. Einen großen, großen Haken hat die Sache jedoch: Das Dateiformat ist alles andere als praktisch und bereits kurze Clips werden riesig groß. Auf deine 2GB-Karte dürften nur etwa 60 Minuten Video in eher mäßiger Qualität passen. Es wird also nix mit der abendfüllenden Flimmerstunde. Die Wii taugt dann doch besser zum Spielen. Schade eigentlich.

Online-Chat

Wenn ihr uns mal im Chat besuchen wollt, eine Frage auf dem Herzen habt oder euch einfach mal nur mit uns unterhalten möchtet, dann habt ihr bald die Gelegenheit dazu. Am 2. Mai 2008 stehen wir euch zwischen 16 und 17 Uhr zur Verfügung. Geht vorher einfach auf www.n-zone.de und registriert euch für unsere Community.

Praktikanten gesucht!

Wieder einmal bieten wir euch die Möglichkeit, bei uns ein Praktikum zu absolvieren. Ihr seid volljährig, schreibt gerne und auch gut, widmet euch seit Jahren schon dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens drei Monate – bei entsprechender Eignung gerne auch länger – in unserer Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief an

Computec Media AG,
N-ZONE,
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth

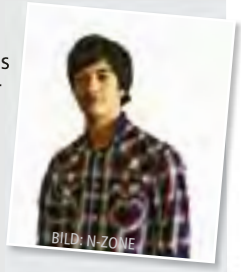


BILD: N-ZONE

Die N-ZONE als Minimagazin für euer Handy

IM NEUEN LOOK MIT NEUEN FEATURES

Das N-ZONE-Minimagazin für euer Handy ist ab sofort mit vielen neuen Features ausgestattet. Wir sagen euch, was sich geändert hat.

Ab sofort könnt ihr den Internetauftritt der N-ZONE mit eurem Handy, PDA und Blackberry nutzen. Die Darstellung und Navigation der N-ZONE-Webseite wird dabei optimal an das jeweilige Endgerät angepasst. Dafür ruft ihr einfach die Adresse www.videogameszone.de im Browser eures mobilen Endgerätes auf. Hier steht euch eine mobil optimierte Version der neuesten Beiträge direkt aus der N-ZONE-Redaktion zur Verfügung. Nutzt die neuen Features und bewertet die Artikel oder versendet sie per Mail an eure Freunde. Zum Betrachten der Inhalte ist kein Software-Download mehr notwendig. Nutzt dafür einfach den vorinstallierten Browser eures Handys.

Das N-ZONE-Minimagazin ist kostenlos! Ihr zahlt lediglich die Verbindungskosten eures Netzanbieters. Diese Gebühren sind von eurem Mobilfunkvertrag abhängig.

MULTIKOMPATIBEL:
Das N-ZONE-Minimagazin ist mit fast allen gängigen Handy-Fabrikaten zu empfangen.

SO FUNKTIONIERT'S

So kommt ihr in den Genuss eures N-ZONE-Minimagazins

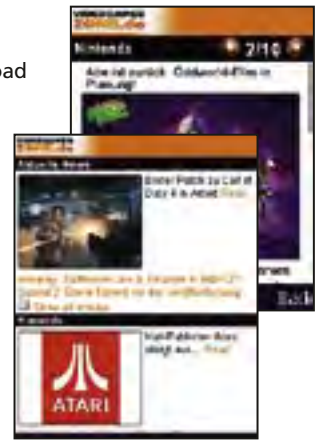
Tippt diese Adresse in den Browser eures Handys!

www.videogameszone.de

Eure Vorteile:

1.) Kein Software-Download mehr notwendig!
2.) Immer aktuelle Beiträge
3.) Möglichkeit der Personalisierung
4.) Multikompatibel

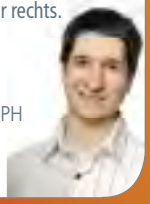
Anmerkung:
Es fallen lediglich die Verbindungskosten eures Netzanbieters an.



Ihr möchtet eure Webseite vorstellen, veranstaltet ein Fantreffen oder wollt anderen Nintendo-Fans etwas Cooles zeigen? Dann her mit euren Mails! Schreibt an spielerforum@n-zone.de!

Auf geht's zur NCON!

Immer nur im stillen Kämmerchen vor sich hin zu zocken ist öde – erst mit mehreren Leuten macht's wirklich Spaß! Deshalb bin ich schon seit Jahren Stammgast beim Nintendo-Fan-Treffen NCON. Doch wie fing das alles an? Vor sechs Jahren schlossen sich drei Spieler zusammen, um den Kontakt über das Internet hinauszutragen: Die erste NCON war geboren. Mit kaum mehr als 20 Teilnehmern gestartet, waren es im vergangenen Jahr schon über 150 Spieler. Damit ist die NCON auch weiterhin das größte Treffen seiner Art in ganz Europa. Dieses Jahr findet die NCON am Pfingstwochenende vom 9. bis 11. Mai in Wolfsburg statt. Wenn ihr also Gleichgesinnte abseits der Wi-Fi-Connection treffen wollt, dann solltet ihr euch den Termin rot im Kalender anstreichen und euch auf http://ncon7.ncon.org anmelden. Doch die Organisatoren haben noch eine ganze Menge mehr zu bieten. Was das ist, lest ihr rechts.



CHRISTOPH KRAUS
22, Redakteur

Die Nintendofans stellen sich vor

Ein ganz besonderes Team macht eine ganz besondere Website: www.nfans.de!

AUTOR: SIMON BOLTZ

Obwohl das Internet oftmals ein schnelllebiges Medium ist, gibt es Webseiten, die schon lange existieren. Vor fast zehn Jahren, nämlich 1999, wurde Nintendofans.de gegründet. Obwohl sich inzwischen viel getan hat, ist etwas gleich geblieben: Als eines der ältesten deutschen Internet-Portale informieren wir unsere Leser über aktuelle News aus der Nintendo-Welt und verfassen regelmäßig Reviews zu den aktuellen Spielen für Wii und DS. Ihr findet aber auch zahlreiche Tests zu Nintendo-64-, Super-Nintendo- und Game-Boy-Spielen bei uns. Seit dem GameCube-Release werden wir von Nintendo und den Drittherstellern mit Testmustern unterstützt, sodass uns sicher kein Hit durch die Lappen geht. Viele der Virtual-Console-Titel, die Nintendo in den letzten Monaten veröffentlicht hat, wurden übrigens bereits in ihrer Originalversion von uns unter die Lupe genommen. So könnt ihr eure zukünftigen Downloads schon im Vorfeld planen.

GROSSE COMMUNITY

Unsere aktive Community ist über die Jahre stetig gewachsen und hat mittlerweile fast familiäre Strukturen, aber wir freuen uns natürlich weiterhin über jedes neue Mitglied, das mitdiskutieren möchte oder sich in unseren Foren Hilfe für das neuste Spiel holt. Ein weiterer Vorteil eurer Anmeldung bei uns ist Deutschlands größtes Nintendo-Quiz, bei dem ihr euer Wissen über den Kosmos des großen Ns testen könnt! Wer es ein wenig spezieller mag, versucht sich am Wii-Quiz oder unserem bislang ehrgeizigsten Projekt, dem großen *Zelda*-Quiz, das mit mehreren hundert Fragen fast alle *Zelda*-Teile abdeckt. In der Vergangenheit hatten wir sogar die Möglichkeit, tolle Preise für die Monatsbesten zu verlosen, denn eine Rangliste gibt es selbstverständlich auch! Kolumnen, bei denen es einmal ganz subjektiv um die Meinung unserer Redakteure geht, und Messeberichte, darunter sogar ein Reise-Tagebuch zur E3 2005 in Los Angeles, runden unser Angebot ab.

WERDE EIN TEIL VON UNS!

Falls ihr nun Lust bekommen habt, bei uns einzusteigen, sind eure Bewerbungen herzlich willkommen! Nintendofans.de sucht neben motivierten Newsschreibern auch Programmierer, die dem Team beim Gestalten der Seite sowie beim Erstellen von Skripten unter die Arme greifen. Das Mindestalter ist 16 Jahre, ansonsten solltet ihr einfach nur Zeit und Lust mitbringen! Stellt euch einfach vor und schreibt eine Mail an bewerbung@nintendofans.de. ■

DA MÜSST IHR HIN! Das Nfans-Team organisiert auch das Fan-Treffen NCON. Los geht's an Pfingsten. BILD: PRIVAT

EINGESCHWEISSTES TEAM Das Bild entstand auf einer Nfans-Redaktionskonferenz. BILD: PRIVAT

Was zocken eigentlich Cinema Bizarre?

Die Mitglieder der Visual-Kei-Band Cinema Bizarre sind Vollblut-Nintendo-Fans. Was wird bei ihnen gespielt?

Mit welchem Nintendo-Spiel begann eure Leidenschaft für Nintendo-Spiele?

Strify: Meine erste Konsole überhaupt war ein gelber Game Boy Color mit der blauen *Pokémon*-Edition. So hat alles angefangen und dem bin ich auch treu geblieben. Ich habe bei Nintendo noch immer den meisten Spielspaß. Ich brauche keine unglaublich realistische Grafik und vergnüge mich noch immer am meisten mit Games wie *Final Fantasy III*, *Pokémon Diamant* oder *Zelda: Phantom Hourglass*. Da werde ich immer ein Kindskopf bleiben.

Yu: *The Legend of Zelda* – das Allererste für das NES!

Kiro: Ich liebe *Mario*, damit hat alles angefangen, kann man sagen, später kamen dann Spiele wie *Zelda: Ocarina of Time* dazu.

Shin: *Super Mario*!

Luminor: Hm, das war bei mir denke ich ganz klassisch *Mario*.

Wollt ihr noch ein paar Worte an unsere interessierten Leser loswerden?

Yu: Totally PoP'n'Roll Baby!

Kiro: Immer schön fleißig zocken, am besten zu unserer Musik! ;-)

Luminor: Please stay bizarre, or start to get it!

powered by SEGA®

Der ultimative Highscore-Wettbewerb

Willkommen auf unserer Spielwiese für alle Leser, die am liebsten mit ihrem Nintendo DS und der Wii-Fernbedienung schlafen gehen würden! Diesmal prüfen wir eure Highscores in den folgenden Spielen:

Guitar Hero III
Spielt den Song „Stricken" auf der Schwierigkeitsstufe „Expert". Achtung, zur Teilnahme müsst ihr euer Profil online stellen.

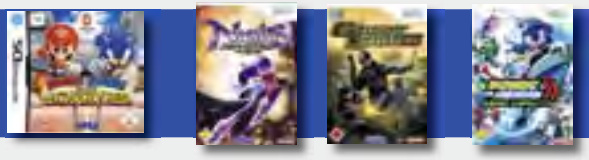
Link's Crossbow Training
Absolviert Level 1. Am Ende zählt ihr die Gesamtzahl aller Punkte zusammen, die ihr in dieser Mission erreicht habt.

Kreativsein wird belohnt!
Überzeugt uns mit einem kreativen Highscore: eine lustige Spielstatistik, eine volle Punktetafel oder Ähnliches.

Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis zum **16. April** eine Mail an spielerforum@n-zone.de (Betreff: der jeweilige Spieletitel) und nennt uns euren Rekord. Bei gleichen Punkteständen entscheidet das Los über den Gewinner.

ZU GEWINNEN

Die Erstplatzierten dürfen sich eines der folgenden SEGA-Games aussuchen:



Highscores aus der letzten N-ZONE

LINK'S CROSSBOW TRAINING (Level 3)

Platz	Punkte	Name
1.	599.099	Dominik Hellfritzsch
2.	540.766	Manuel Noe
3.	523.822	Alexander Praeger
4.	505.684	Yazgül Yanar
5.	501.503	Matthias Fink

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN (Speerwurf)

Platz	Weite	Name
1.	119,857 m	Stefan (Bräuer?)
1.	119,799 m	Mark Schmidt
3.	119,797 m	Daniel Both
4.	116,095 m	Melanie Hofmann

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN (DS) (Weitsprung)

Platz	Weite	Name
1.	2.205,09 m	Julian Revermann
2.	2.205,05 m	„Meyer"
3.	2.201,50 m	Daniel Fischer
4.	2.201,08 m	Christian Reichl
4.	2.197,18 m	Tobias Lechner

N-ZONE läuft!

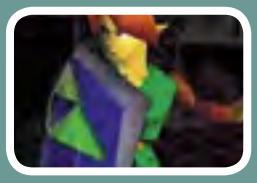
Was haben Tick, Trick und Track mit dem N-ZONE-Leser Samuel Zeller gemeinsam? Sie alle engagieren sich in ihrer Freizeit ehrenamtlich bei den Pfadfindern und sind mit vollem Eifer im guten Auftrag unterwegs. Die Arbeit des Royal-Rangers-Stamms 74 in Fürth zielt darauf ab, Kindern und Jugendlichen christliche Wertmaßstäbe zu vermitteln, das Engagement für ihr soziales Umfeld zu fördern und ihnen altersgemäß körperliche und geistige Entwicklungsmöglichkeiten zu bieten. Christoph steht voll hinter dieser Sache und nimmt Anfang April an einem Sponsorenlauf teil: Für jeden gelaufenen Kilometer spendet Computec Media fünf Euro. Das gesammelte Geld wird dann für Zelte, Werkzeug und Ausrüstungsgegenstände der Ranger genutzt. Damit Christoph möglichst lange durchhält, könnt ihr ihn auf www.n-zone.de mit Durchhalte-Sprüchen anspornen. Auf geht's! ■

Der Nintendo-Helden-Karriere-Check

Die Analyse geht weiter: Wie erfolgreich waren und sind unsere Nintendo-Stars?

Link

DIE ACHTZIGER:
Als *The Legend of Zelda* am 21. Januar 1986 für das Famicom Disk System erschien, ahnte niemand, welchen Siegeszug Link einmal antreten würde. Kurios: Erst acht Jahre später, am 19. Februar 1994, wurde das Spiel als herkömmliches Famicom-Modul ausgeliefert. In Europa und den USA machte man sich erst gar nicht die Mühe, verschiedene Versionen herauszubringen – dort erschien Links Debüt gleich als normale NES-Cartridge. Interessanter Aspekt: Der Batteriespeicher war nur in den westlichen Fassungen enthalten, nicht jedoch im japanischen Original. 1995, also mehr als zehn Jahre vor der Virtual Console, konnte man sich sogar eine grundlegend überarbeitete Fassung von *The Legend of Zelda* als Download für das SatellaView-X-Laufwerk des Super Famicom herunterladen. Wer sich mit dem Internet verkabelte, konnte sich Live-Kommentare von Fernseh-Moderatoren während des Zockens anhören. *Zelda II: The Adventure of Link* konnte nicht ganz an den Erfolg des *Zelda*-Debüts anknüpfen und gilt unter Fans als die überflüssigste Episode. Links Karriere hat dieser kleine Ausrutscher aber nicht geschadet, deshalb zücken wir die volle Sternwertung. ★★★★★



DIE NEUNZIGER:
Mehr als vier Jahre nach dem zweiten Teil nutzte Nintendo die Zeit, um sich auf den Erfolg der *Zelda*-Serie zu besinnen – und lag damit genau richtig! Kurz nach dem Launch des Super Nintendo erschien mit *The Legend of Zelda: A Link to the Past* eine echte Software-Sensation – ein Spiel, das sogar an die Genialität von *Super Mario World* heranreichte. Anschließend wurde es lange Zeit ruhig um die *Zelda*-Serie – bis *Ocarina of Time* für das Nintendo 64 angekündigt wurde! Wer die frühen Alpha- und Beta-Screenshots, die wir euch auf dieser Seite präsentieren, mit der finalen Grafik-Engine vergleicht, dem verschlägt es beinahe die Sprache – aber verschafft euch selbst einen Eindruck, wie wuchtig das 3D-Debüt der *Zelda*-Serie technisch geworden ist! *Ocarina of Time* hält übrigens bis heute den Allzeit-N-ZONE-Rekord: Vor 97 Prozent Gesamtwertung (Dauerspaß: 99 Prozent) ziehen wir unsere Klempnermütze! ★★★★★

DIE GEGENWART UND DIE ZUKUNFT:
Oh Schreck! Ausgerechnet *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, das oft verschobene und meistgehypte GameCube- und Wii-Spiel der letzten Monate, blieb weit hinter den kommerziellen Erwartungen zurück. In Japan musste sich das gefeierte Action-Adventure aus der Feder von Eiji Aonuma sogar den Gelegenheitsspielchen *Wii Sports* und *Wii Play* geschlagen geben. Zumindest *Phantom Hourglass* für Nintendo DS stellte die Finanzbosse von Nintendo wieder zufrieden, allerdings dürfte dies auch der Tatsache geschuldet sein, dass das Spiel hinsichtlich der Spielmechanik etwas vereinfacht wurde. Nach dem Zapper-Spin-off *Link's Crossbow Training* ist übrigens vorerst kein weiteres Spiel aus der *Zelda*-Reihe angekündigt. Das dürfte sich aber hoffentlich bald wieder ändern, schließlich hat Link eine so ungeheuer große Fan-Basis, dass Nintendo die Erwartungen der Spieler einfach nicht enttäuschen darf. Hoffen wir, dass sich künftige Episoden wieder besser verkaufen, damit der Konzern allen Grund hat, in die Weiterentwicklung des Franchises zu investieren. ★★★★☆

Kirby

DIE NEUNZIGER:
Habt ihr schon gewusst, dass der Director von *Super Smash Bros. Brawl*, Masahiro Sakurai, auch die Entwicklung von *Kirby's Dream Land* geleitet hat? Der Game-Boy-Klassiker erschien am 27. April 1992 in Japan – die Geburtsstunde eines der beliebtesten Nintendo-Helden! Kirby erhielt in den damaligen Nintendo-Comics etliche Hauptrollen – unter anderem als gewiefter Privatdetektiv – und war einer der VIPs im Nintendo-Sortiment: *Kirby's Dream Land 2, Kirby's Pinball Land* (beide Game Boy), *Kirby's Dream Course* und *Kirby's Fun Pak* (beide SNES) waren nur einige der Hits, die bei Millionen von Spielern geschätzt waren. *Kirby's Adventure* war nicht nur eines der letzten NES-Spiele, die in Europa erschienen, sondern auch das erste Nintendo-Spiel mit deutschen Bildschirmtexten. Auch in den Videospiel-Fachmagazinen war Kirby oft prominent als Titelheld platziert. Hand aufs Herz: So etwas würde sich heute kein Verlag mehr trauen. In den Neunzigern war Kirby aber einfach das Nonplusultra! ★★★★★

DIE GEGENWART UND DIE ZUKUNFT:
Der Schmuseknödel ist zwar auch heute noch ein beliebtes Nintendo-Maskottchen, aber der Glanz ist ein wenig abgebröckelt. Kurioserweise ist Kirby inzwischen mehr zu einem Handheld-Sternchen geworden – auf den Heimkonsolen lässt er sich kaum mehr blicken. *Kirby Air Ride* ist nach langem Hin und Her doch noch erschienen, richtete sich aber klar an ein sehr junges Publikum. Einzig *Kirby 64* war ein gutes Jump & Run, das nun auch für die Virtual Console verfügbar ist. Wir finden es übrigens erstaunlich, dass Kirby seiner Herkunft treu geblieben ist: Bis heute ist kein einziges 3D-Hüpfspiel mit dem rosa Klops erhältlich. Es ist an der Zeit, dass Kirby aus seiner Schattenrolle heraustritt. Schade, dass *Kirby: Power Paintbrush* kein großer kommerzieller Erfolg war – das kreative Zeichenspiel sahnte im N-ZONE-Test satte 90 Prozent ab. Keine Scheu, Kirby, weiter so! ★★★★★

Waluigi

DIE NEUNZIGER:
In China ist ein Sack Reis umgefallen. Holland ist nicht bei der Fußball-WM dabei. Waluigi ist ein neuer Nintendo-Charakter. Bemerkt ihr die Brisanz dieser drei Meldungen? Nein? Dann habt ihr völlig Recht! Als wir seinerzeit hörten, dass Warios Bruder in *Mario Tennis 64* als spielbarer Athlet dabei ist, empfanden wir... hmm... nichts. Selbst die Gastauftritte in *Mario Party* und *Mario Kart* konnten nichts daran ändern, dass Waluigi von niemandem so recht gemocht wird. Falls ihr anderer Meinung seid, schreibt uns an redaktion@n-zone.de. Wenn viele von euch zu ihm halten, eröffnen wir möglicherweise bald einen eigenen Waluigi-Fanclub. ★☆☆☆☆

DIE GEGENWART UND DIE ZUKUNFT:
Es spricht Bände, dass bis vor Kurzem kein deutscher Wikipedia-Artikel zu Waluigi existierte. Erst wir von der N-ZONE erbarmten uns und widmeten dem unsympathischen Antihelden einen knappen Vierzeiler in der Online-Bibliothek (der dann aufgrund mangelnder Relevanz gelöscht wurde – war ja klar!). Waluigis Zukunft möchten wir gar nicht erst interpretieren, aber sagen wir es mal so: Wenn es eine Variante des Dschungelcamps mit Nintendo-Charakteren gäbe, dann wäre Waluigi die erste Wahl. Auf www.n-zone.de könnt ihr euch übrigens an der Aktion „Waluigi goes Wikipedia" beteiligen: Wer mit uns gemeinsam einen Lexikon-Eintrag zum Nintendo-Sternchen erstellen möchte, gibt „waluigi" im Suchfenster ein. Hoffentlich bringt es der Karriere etwas, denn tiefer geht's nimmer. Da helfen auch Gastrollen als Trophäe in *Super Smash Bros. Brawl* und die Teilnahme an *Mario Strikers Charged*-Matches nur bedingt. ★☆☆☆☆

Euer Guide zum Virtual Boy

Holerö, liebe N-ZONE-Leser!
Weil in euren Mails und Briefen so oft nach alten Nintendo-Konsolen gefragt wird, stellen wir euch diesmal einen echten Klassiker vor: Nintendos „verlorenen Sohn", den Virtual Boy. Die sperrige Kiste zählte damals als Handheld-System, war aber in Wahrheit absolut nicht fürs mobile Spielen ausgelegt. Interessant: Während der ganzen Lebenszeit der Konsole sind weniger Spiele erschienen als zum Tag des Wii-Launchs! Im Fokus der heutigen „Jäger und Sammler"-Ausgabe stehen Spiele und Zubehör, an das ihr relativ günstig kommt – Exoten haben wir bewusst außen vorgelassen. Wer sich für den Virtual Boy interessiert, sollte Zeit in die Suche investieren: Die Gebrauchtpreise bei Online-Auktionen variieren sehr stark, während die Konsole in Japan überraschend günstig zu haben ist: 5.980 Yen habe ich seinerzeit zum Beispiel im Tokioter Einkaufsparadies Akihabara für die Konsole mit Originalkarton bezahlt – das sind weniger als 70 Euro; und drei Spiele waren sogar noch im Preis inbegriffen. Wenn ihr möchtet, stellen wir euch in einer der nächsten N-ZONE-Ausgaben einige seltene Spiele vor. Schreibt uns! Mehr Infos findet ihr übrigens auf der empfehlenswerten Fansite www.vr32.de.

CHRISTOPH KRAUS
22, Redakteur

DER VIRTUAL

BILD: N-ZONE

Die Konsole

So löblich das Konzept des Virtual Boy auch war: Es war schon von Anfang an zum Scheitern verurteilt. Eine Konsole mit 3D-Visoren, welche dem Spieler den virtuellen Raum vorgaukeln, ist ja schön und gut, allerdings war das System in keinerlei Hinsicht ausgereift: Ein geruhsames Spielen war unmöglich, da man den Virtual Boy nur mittels Klemmständer an einem Tisch betreiben konnte – das war nicht nur für die Augen verdammt unbequem, sondern auch für die Rückenmuskulatur, da der Oberkörper sehr stark verkrampfte. Auch die Tatsache, dass der angekündigte Mehrspieler-Adapter letztlich nie erschien, ist nach heutiger Sicht absolut unverständlich. Schließlich waren Spiele wie *Mario's Tennis* regelrecht darauf ausgelegt, im Team gespielt zu werden. Der oftmals angesprochene Kopfweh-Faktor ist uns übrigens erspart geblieben: Zwar ist das Spielen nicht gerade augenfreundlich, aber richtige Schmerzen hatten wir bei unserem Praxistest nicht zu beklagen. Kurios: Das Nintendo-Logo ist nicht etwa, wie bei Nintendo-Konsolen üblich, prominent auf der Gehäusefront angebracht, sondern nur klein auf der Rückseite. Angst vor einem Image-Schaden? Konstruiert wurde das Gerät von Gunpei Yokoi, der zuvor den Game Boy entwickelt hatte und im Frühjahr 1998 Opfer eines tödlichen Verkehrsunfalls wurde. Der Virtual Boy verschwand übrigens so schnell von der Bildfläche, wie er gekommen war. Zurück bleiben knapp zwei Dutzend Spiele, von denen nur ein einziges so richtig überzeugt. Aber alles Weitere verraten wir euch auf der rechten Seite.

BILD: N-ZONE

- Regler für den Augenabstand
- Die Visoren: Hier blickt ihr beim Spielen durch.
- Blende zum Abschirmen der Augen (abnehmbar)
- Der Modulschlitz (unterhalb des Gehäuses, siehe rechts)

Der Controller

BILD: N-ZONE

Die Form des Virtual-Boy-Controllers erinnert stark an das Layout des PSone-Pads: Rechts und links ist jeweils ein Digikreuz angebracht, gehalten wird der Controller an zwei ergonomisch geformten Griffen. An der Vorderseite befinden sich vier Buttons (Start, Select, A, B), hinten gibt es jeweils eine Schultertaste (links, rechts) – im Gegensatz zum GameCube- oder SNES-Pad allerdings nicht als rechteckige „Leiste", sondern als runder Button. Die Handhabung des Virtual-Boy-Controllers ist prinzipiell gut, hat aber einen ganz entscheidenden Makel: Die beiden Steuerkreuze sind völlig unnütz, weil bis auf eine grottige Ausnahme kein Spiel Gebrauch von diesem Kontrollschema macht.

Denn Ego-Shooter, die exzellent mit dieser Steuerungs-Finesse gespielt werden könnten, existieren nicht. Ebenso ärgerlich: der hohe Batterieverbrauch. Für knapp drei Stunden Spielzeit schluckt das Gerät sechs (!) AA-Batterien. Doch nicht nur das ist nervig, sondern auch die Tatsache, dass für den Netzbetrieb ein separat erhältliches Zubehör erforderlich ist. Dieses ist inzwischen zu einer echten Rarität geworden, sollte euch die Investition aber in jedem Fall wert sein.

-BOY-GUIDE

BILD: N-ZONE

Die Module

Klein, kompakt, stabil: Die Virtual-Boy-Cartridges sind Nintendo-typisch eine Klasse für sich, passen in jedes Spieleregal und außerdem kann man sie platzsparend sammeln. Knapp halb so dick wie ein Nintendo-64-Modul und so breit wie etwa anderthalb Game-Boy-Spiele, wären die Spiele sogar dazu geeignet, sie unterwegs mitzunehmen – wenn da nur nicht diese sperrige Konsole wäre! Super: Zum Schutz der Metallkontakte wird jedes Modul sogar mit einem schwarzen Steckaufsatz ausgeliefert, den man auf die Unterseite des Spiels aufstöpseln kann. So haben Staub und Schmutz garantiert keine Chance, die empfindlichen Platinen anzugreifen. Super!

BILD: N-ZONE

PLUG & PLAY Der Modulschlitz ist direkt in der klobigen 3D-Brille untergebracht: BILD: N-ZONE

PRAKTISCH Diese Leiste verhindert das Eindringen von Staub ins Modul-Innere. BILD: N-ZONE

Die besten Spiele für den Virtual Boy

Mario's Tennis

Mario's Tennis lag dem Virtual Boy in den USA bei und ist der eigentliche Grundstein der Serie – noch lange, lange vor den N64-, GameCube- und Game-Boy-Advance-Versionen. Spielerisch war allerdings noch wenig Esprit drin: *Mario's Tennis* spielt sich wie jedes andere x-beliebige Tennisspiel, nur eben diesmal mit Luigi und Co. Die Steuerung ist zweckmäßig, aber nicht umwerfend. Spezialtricks gab es damals noch nicht – das Gameplay lebt also rein von der Präsenz der Mario-Helden. Grafisch hinterlässt das Spiel … hmm, ach, seht euch die Misere doch einfach selbst an!

Mario Clash

Oh, noch ein Mario-Spiel! *Mario Clash* war die zeitgemäße Version des Spielhallen- und NES-Klassikers *Mario Bros.*, der später auch als Minispiel in den *Super Mario Advance*-Spielen enthalten war. Ihr bewegt Mario auf dem unteren Bildschirmrand durch die Röhrenlevels und werft Koopa-Panzer nach hinten ins Bild. Habt ihr einen Level von allen Schildkröten bereinigt, geht's weiter. Das Konzept ist für kurze Zeit wirklich spaßig, allerdings geht dem Ganzen relativ schnell die Puste aus. Daran kann auch die hohe Anzahl an Levels nichts ändern. Für zwischendurch aber absolut okay!

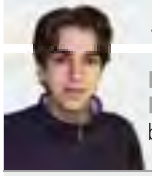
Virtual Boy Wario Land

Hier ist das mit Abstand beste Spiel für die rot-schwarze Kopfweh-Konsole und die erste Auskopplung der *Wario Land*-Serie (bis dato Game-Boy-exklusiv). Ihr steuert den Fettwanst von links nach rechts, müsst manchmal auch zurücklaufen, öffnet geheime Türen, könnt euch von Zeit zu Zeit in hintere Levelbereiche „beamen" und besiegt ultra-knackige Endbosse: Ganz klar, dieses Spiel richtet sich an echte Hardcore-Gamer! Leveldesign und Anspruch sind große Klasse, allerdings nervt der fiepsige Sound. Wenn man bloß diese hässliche Konsole nicht dazukaufen müsste!

BILD: PLANET VIRTUAL BOY

BILD: PLANET VIRTUAL BOY

BILD: PLANET VIRTUAL BOY



AKTUELLES

FELIX KOTHE berichtet.

Im Zeichen der Wii Ware

Während ihr diese Zeilen lest, daddeln die Japaner bereits fleißig Wii-Ware-Spiele. Der neue Kanal ist nämlich seit dem 25. März im Fernen Osten erhältlich, ebenso wie die neun dazugehörigen Software-Neuentwicklungen. Die Preise jener Spiele pendeln sich wie erwartet zwischen 500 und 1.500 Punkten ein. Folgende Titel waren pünktlich zum Wii-Ware-Start in Japan erhältlich: *Dr. Mario & Saikin Bokumetsu* (1.000 Points), *Pokémon Farm* (1.000 Points), *Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King* (1.500 Points), *Star Soldier R* (800 Points), *Kotoba no Puzzle: Mojipittan Wii* (1.000 Points), *Okiraku Ping Pong Wii* (500 Points), *Lonpos* (1.000 Points), *Tenshi no Solitaire* (500 Points) und *Sakusaku Animal Panic* (1.000 Points). Sobald der Wii-Ware-Kanal bei uns online ist, werden wir die erscheinenden Spiele an dieser Stelle natürlich auf Herz und Nieren überprüfen. Darüber hinaus wurden im Vorfeld bereits viele interessante Neuentwicklungen angekündigt. So arbeitet WayForward Technologies bereits am Horror-Puzzlespiel *Lit*, während die Elite-Schöpfer Frontier Developments nach eigenen Aussagen das Adventure *Lost Winds* entwickeln. Ebenfalls bestätigt wurde ein neues *Tetris*, das im Sommer 2008 weltweit zum Download verfügbar sein soll und bereits jetzt einen sehr guten Eindruck macht.

Wie auf diesem Screenshot zu sehen ist, wird *Tetris* über einen Koop-Modus verfügen, in dem man zu zweit die bunten Blockreihen auflösen muss. Das Spiel wird übrigens die Wi-Fi-Connection unterstützen und somit auch über Internet mit bis zu sechs Teilnehmern spielbar sein. Prima, genauso stellen wir uns ein sauber programmiertes Wii-Ware-Spiel vor!

Super Turrican (SNES, 1993)

Auf den Spuren des Probotectors

N-ZONE SPIEL DES MONATS

Viele von euch kennen Factor 5 vermutlich erst seit der *Star Wars: Rogue Squadron*-Reihe. Doch die populäre Action-Spieleschmiede machte sich bereits in den 90er-Jahren einen Namen, und zwar mit einem der bedeutendsten Jump&Shoot-Franchises aller Zeiten: *Turrican*. Nachdem die ersten drei Teile der Serie auf dem C64 bzw. dem Mega Drive erschienen, schaffte es *Super Turrican* 1993 auf das SNES und überflügelte – nicht zuletzt wegen der brillanten technischen Präsentation – seine ohnehin schon grandiosen Vorgänger. Das Action-Feuerwerk bot seinerzeit ein fantastisches Leveldesign, einen kultigen Soundtrack und natürlich eine hervorragende, knallharte Spielmechanik. Man könnte *Super Turrican* rückblickend als einen Mix aus den *Contra*-Spielen und den modernen *Mega Man*-Titeln bezeichnen. Sowohl die volle Shooter-Action von *Probotector* als auch die anspruchsvollen Plattform-Passagen eines *Mega Man* waren anteilig vertreten. Ihr schlüpft übrigens in die Rolle des Bren McGuire, der mit seinem titelgebenden Turrican-Hightech-Anzug den Planeten Katakis vor dem Untergang bewahren soll. *Super Turrican* ist heute wie damals ein fesselndes, actiongeladenes Jump&Shoot-Highlight, dem die 5-Sterne-Wertung nur wegen der minimal überlegenen Konkurrenz in Form von *Super Metroid* und *Super Probotector* verwehrt bleibt. **(fk)**

RETRO-TEST

SUPER TURRICAN

Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Factor 5
Spieler:	1
Controller:	Classic, GameCube
Preis:	800 Wii Points

WERTUNG ★★★★☆

UNHEIMLICH Ihr säubert auch unterirdische Höhlen. BILD: NINTENDO

BILD: NINTENDO

BONUS Diese roten Container spucken bei Beschuss hilfreiche Energiekapseln aus. BILD: NINTENDO

Kirby 64
The Crystal Shards

Kirby bleibt Kirby bleibt Kirby.

MAXIMAL Diese Maxi-Tomaten füllen eure Energie auf und kommen auch in Super Smash Bros. vor. BILD: NINTENDO

Wonneknubbel Kirby sollte ein zweidimensionaler Nintendo-Held bleiben. Dies stand zumindest nach seinem Nintendo-64-Abenteuer fest, das zwar das gewohnt fröhliche *Kirby*-Feeling verbreitete, qualitativ jedoch im Vergleich zu den älteren Klassikern zurückstecken musste und so einige Fans enttäuschte. Wie immer lauft, hüpft oder fliegt ihr mit der pinkfarbenen Knutschkugel durch kunterbunte Plattform-Levels, saugt eure Gegner ein und absorbiert ihre speziellen Fähigkeiten. So kann Kirby beispielsweise Stacheln ausfahren, Raketen spucken, den Cutter-Bumerang werfen oder zum Feuerball werden. Grafisch ist *Kirby 64* vergleichbar mit *New Super Mario Bros.*. Die Umgebungen bestehen zwar aus Polygonen und erscheinen dreidimensional, ihr selbst bewegt euch jedoch nur nach links, rechts, oben und unten – eben wie in einem 2D-Jump&Run. Dies mag der Grund sein, warum viele verständlicherweise ein 3D-*Kirby*-Spiel für überflüssig halten. Denn trotz seines knuffigen Charmes und des durchaus kreativen Leveldesigns bietet *Kirby 64* nichts, was nicht auch in einem 2D-Jump&Run hätte realisiert werden können. **(fk)**

RETRO-TEST

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Spieler:	1-4
Controller:	Classic, GameCube
Preis:	1.000 Wii Points

WERTUNG ★★★☆☆

Psychosis (Turbografx, 1990)

Ballern im Delirium

Nein, mit mentaler Verwirrung hat der Sidescrolling-Shooter *Psychosis* weniger zu tun. Im Gegenteil: Ihr solltet geistig vollkommen anwesend sein, wenn ihr euch an den bockschweren Levels des Shoot 'em Ups versucht. Wie in jedem Spiel dieses Genres zu damaliger Zeit wird der Bildschirm mit Hunderten von schießenden Feinden überschwemmt, die ihr mit roher Waffengewalt aus dem Weg räumt. Ballern, bis der Arzt kommt, lautet die Devise. Vor allem die für damalige Verhältnisse ausgeprägte Story zeichnet *Psychosis* aus, ebenso wie die berauschende Farbenpracht der unterschiedlich thematisierten 2D-Levels. Nein, hier haben wir es definitiv nicht mit einem zweiten *R-Type*, *Blazing Lasers* oder *Lords of Thunder* zu tun, aber den Status eines unterhaltsamen, motivierenden, wenn auch etwas überholten Sidescrolling-Shooters lässt sich *Psychosis* auch heute – fast 20 Jahre nach seinem ursprünglichen Release auf dem Turbografx – nicht nehmen. Wer mit dem Genre etwas anfangen kann, wird hiermit zweifelsohne glücklich. **(fk)**

BOMBIG-BOMBASTISCH Die Farbenpracht in einigen Levels ist sehr nett anzusehen. BILD: NINTENDO

RETRO-TEST

PSYCHOSIS

Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	NEC
Spieler:	1
Controller:	Classic, Wii-FB
Preis:	600 Wii Points

WERTUNG ★★★☆☆

FETT Bossgegner erfordern meist schnelle Ausweichmanöver. BILD: NINTENDO

Street Gangs (NES, 1989)

Oldschool-Prügeleien für Nostalgiker

Jetzt wird's brenzlig! Wir wissen alle, dass es gute Beat 'em Ups vor etwa zwei Jahrzehnten wie Sand am Meer gab. Die idealen Plattformen für jenes Genre: das Super Nintendo und das Turbografx. Demzufolge hat das NES-Prügelspiel heutzutage im Vergleich mit Hochkarätern à la *Super Street Fighter II: The New Challengers* oder *Fatal Fury* schlechte Karten. Und dennoch: *Street Gangs* galt zu seiner Zeit als unterhaltsames Beat 'em Up, das allein oder wahlweise zu zweit gezockt werden konnte. Der in den USA unter dem Namen *River City Ransom* bekannte Titel handelt von den zwei High-School-Studenten Alex und Ryan, die gegen muskelbepackte Schurken in den Kampf ziehen, um ihre Schule und die liebliche Cyndi zu retten. Das Haudrauf-Spielprinzip ist nett und strahlte vor allem anno '89 einen gewissen Reiz aus. Aber heute sind die billigen Effekte und der dudelige Soundtrack – vor allem angesichts der oben genannten Genre-Giganten – einfach gnadenlos überholt und keinen Wii-Punkt mehr wert. Wer für kurze Zeit in Nostalgie schwelgen möchte, kann die 500 Points ruhig investieren, besser beraten ist man jedoch mit *Street Fighter* und Co. allemal. Man merkt *Street Gangs* das Alter eben doch merklich an. **(fk)**

RETRO-TEST
STREET GANGS

Genre:	Action
Hersteller:	505 Games
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, Wii-FB, GameCube
Preis:	500 Wii Points

WERTUNG ★★☆☆☆

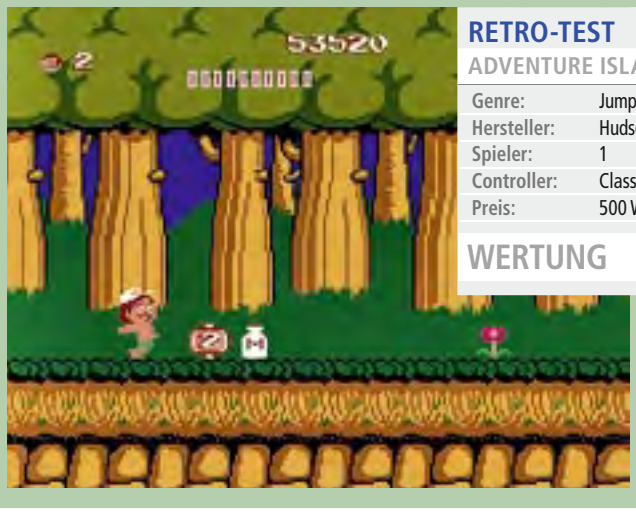
SUPERMAN Da kann der pummelige Draufgänger noch so viel zappeln, unserem stählernen Griff entkommt er nicht! BILD: NINTENDO

MAFIA Diese japanischen Prügelknaben verputzen wir zum Frühstück! BILD: NINTENDO

Adventure Island (NES, 1986)

Abenteuerliche Abenteuer auf der Abenteuer-Insel

Nostalgie ist die eine Sache, Altersschwäche die andere. Vor über 20 Jahren veröffentlichte Traditionshersteller Hudson das Jump & Run *Adventure Island* auf dem NES, in dem ihr in die Rolle des kleinen Skateboarders Meister Higgins schlüpft und gefährliche Abenteuer besteht. Lustig war's, als man sich damals mit Hämmern gegen Schildkröten, Frösche und anderes Getier verteidigte, nebenbei diverses Obst einsammelte und hin und wieder sogar auf dem Skateboard durch die recht anspruchsvollen Levels brauste. Aber was sagt man 20 Jahre später zu einem im Kern guten, aber hoffnungslos veralteten Plattformer wie diesem? Im Grunde haben es andere Spiele, die teilweise ebenfalls auf der Virtual Console erhältlich sind, schon zigfach besser gemacht (beispielsweise *Super Mario Bros. 3*). Grafik und Sound hauen sowieso niemanden mehr vom Hocker, sodass höchstens hartgesottene Nostalgiker, die viele schöne Stunden mit dem Original von 1986 verbracht haben, die 500 Wii Points in den herunterladbaren Klassiker investieren werden. **(fk)**



RETRO-TEST
ADVENTURE ISLAND

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Hudson
Spieler:	1
Controller:	Classic, Wii-FB, GameCube
Preis:	500 Wii Points

WERTUNG ★★☆☆☆

Die besten VC-Spiele

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Super Mario Bros. 3	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****
Bubble Bobble	Taito	Action	1-2	****
StarTropics	Nintendo	Action-Adventure	1	****
Adventures of Lolo 2	Nintendo	Puzzlespiel	1	****
Super Mario Bros.	Nintendo	Jump & Run	1-2	***

500 Wii Points

TURBOGRAFX

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Bomberman '93	Hudson	Action	1-5	*****
R-Type	Hudson	Shoot 'em Up	1-2	*****
Lords of Thunder	Hudson	Shoot 'em Up	1-2	****
Dragons Curse	NEC	Action-Adventure	1	****
Blazing Lasers	Compile	Shoot 'em Up	1	****

600 Wii Points

SEGA MEGA DRIVE

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Gunstar Heroes	Sega	Action	1-2	*****
Shinobi III	Sega	Action	1	****
Shining Force	Sega	Rollenspiel	1	****
Shining in the Darkness	Sega	Rollenspiel	1	****
Sonic the Hedgehog	Sega	Jump & Run	1	****

800 Wii Points

NEOGEO

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Fatal Fury	SNK	Beat 'em Up	1-2	****
The King of Fighters '94	SNK	Beat 'em Up	1-2	***
Blue's Journey	SNK	Jump & Run	1-2	***
Baseball Stars 2	SNK	Sportspiel	1-2	***

900 Wii Points

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Super Metroid	Nintendo	Action-Adventure	1	*****
Zelda: A Link to the Past	Nintendo	Action-Adventure	1	*****
Super Mario World	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****
Donkey Kong Country	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****
Super Probotector	Konami	Action	1-2	*****
Donkey Kong Country 3	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****

800 Wii Points

NINTENDO 64

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	Action-Adventure	1	*****
Super Mario 64	Nintendo	Jump & Run	1	*****
Paper Mario	Nintendo	Rollenspiel	1	*****
Mario Kart 64	Nintendo	Fun-Racer	1-4	****
Wave Race 64	Nintendo	Rennspiel	1-2	****
1080° Snowboarding	Nintendo	Sportspiel	1-2	****

1000 Wii Points

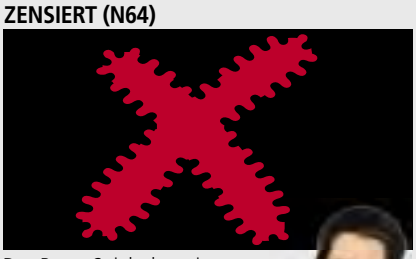
SNES-REFERENZ Super Metroid (800 Wii Points). BILD: NINTENDO

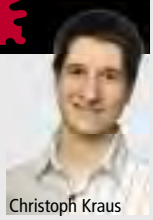
TURBOGRAFX-REFERENZ Bomberman '93 (500 Wii Points). BILD: NINTENDO

Das zocken wir!

Von diesen Retro-Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

ZENSIERT (N64)





Das Retro-Spiel, das mir meinen Urlaub geraubt hat, ist inzwischen indiziert und darf an dieser Stelle nicht mehr genannt werden. Bitte weiterlesen!

Christoph Kraus

SUPER TURRICAN (VC)

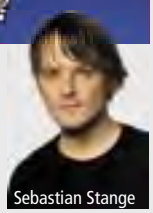
BILD: NINTENDO

Ein geniales Game, das mich schon vor einer halben Ewigkeit total fasziniert hat. Und auch heute kann ich mich nur sehr schwer wieder von *Turrican* losreißen ...

Thomas Eder

STREET GANGS (VC)

BILD: NINTENDO

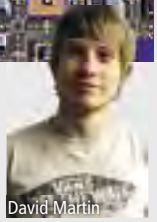


Die kultige Klopperei begeistert mich durch die witzige Inszenierung und das geniale Gameplay. Es macht einfach Spaß, sich durch das Nippon-Szenario zu prügeln.

Sebastian Stange

SIMCITY (SNES)

BILD: NINTENDO



Derzeit beschäftige ich mich mal wieder mit *SimCity*. Leider wütete ein böser Sturm, sodass meine virtuellen Feuerwehrkräfte derzeit im Dauereinsatz sind.

David Martin

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf dieser Seite findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps, die euch garantiert weiterhelfen.

THOMAS EDER
30,
Redakteur

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0900/1 101 951
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Destroy All Humans! Big Willy Entfesselt

CHEATS | Waffen und Munition

Um in THQs Alienhatz besser abzuschneiden, haben wir für euch eine bunte Mischung an Cheats für Unbesiegbarkeit, Waffen und lustige Effekte zusammengestellt. Um die Cheats einzugeben, begebt ihr euch ins Cheat-Menü und haltet den Analogstick des Nunchuks für einige Zeit nach oben, bis ein Eingabefenster erscheint. Die Richtungsangaben werden mit dem Steuerkreuz betätigt.

RECHTS, LINKS, RUNTER, LINKS, HOCH	Massenhaft Waffen
LINKS, RUNTER, HOCH, RECHTS, HOCH	Unbesiegbarkeit
RECHTS, LINKS, RECHTS, LINKS, HOCH	Crypto Dance Fever Skin
RECHTS, HOCH, HOCH, LINKS, RECHTS	Unendlich Munition
RECHTS, RECHTS, HOCH, LINKS, LINKS	Unendlich Jetpack-Antrieb
LINKS, HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER	Kluckin's Chicken Blimp Skin
HOCH, RECHTS, RUNTER, RUNTER, LINKS	Stealth Space Ninja
LINKS, LINKS, HOCH, RECHTS, RUNTER	Unendlich Batterie-Energie für Big Willy
HOCH, RECHTS, RUNTER, RECHTS, HOCH	Schalte alle Levels frei

CHEAT-MENÜ Gebt hier die Tastenkombinationen ein und lasst es krachen! BILD: N-ZONE

PENG! Einige Wummen zaubern gleißende Lichteffekte auf den Bildschirm. BILD: N-ZONE

Pokémon Battle Revolution

CHEATS | Pokégeschenke

Ende Februar gab Nintendo of Europe auf seiner Homepage bekannt, dass sich per „Schockgeschenk" und „Glutgeschenk" die Pokémon Elevoltek und Magbrant in *Pokémon Battle Revolution* freischalten und daraufhin in die *Diamant-* und *Perl-Editionen* übertragen lassen. Zwar könnt ihr die beiden auch auf herkömmlichem Wege in den Handheld-Editionen freischalten, ein willkommenes Geschenk für alle *Battle Revolution*-Spieler dürfte es dennoch sein. Falls ihr keine Lust habt, die erforderlichen Rätsel auf der europäischen Nintendo-Seite zu lösen, haben wir für euch die passenden Codes am Start. Einfach als Profil im Trainerpass eingeben und danach als Geschenk an das DS-Spiel senden.

Schockgeschenk - **0f9-ud0g-ughj**
Glutgeschenk: - **kre9-ef90-5hgn**

CHEAT-MENÜ Gebt hier ganz bequem die Tastenkombinationen ein und lasst es danach richtig krachen! BILD: N-ZONE

SCHLAGFERTIG Mit den neuen Gefährten tanzt euch dieses Äffchen nicht mehr länger auf der Nase herum. BILD: N-ZONE

Abspielbar auf PS3, PS2, Xbox, Xbox 360, PCs mit DVD-Drive, DVD-Playern

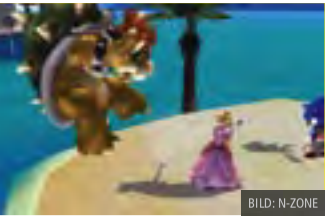
N-ZONE

05/2008 **DVD: Inhalt**

OKAMI

D. B. Z: BUDOKAI TENKAICHI 3

SUPER SMASH BROS. BRAWL



Thema des Monats
Wii Fit (Wii)

Vorschau
Assassin's Creed:
Altaïr's Chronicles (DS)
LEGO Indiana Jones:
Die legendären Abenteuer (Wii)
Okami (Wii)

Test
Bleach – The Blade of Fate (DS)
Destroy All Humans!
Big Willy Entfesselt (Wii)
Dragon Ball Z:
Budokai Tenkaichi 3 (Wii)
FIFA Street 3 (DS)
Harvest Moon:
Magical Melody (Wii)
Know-How der Zauberkunst (DS)
Naruto – Ninja Destiny (DS)
Prof. Kageyamas
Mathematik-Training (DS)
Sega Bass Fishing (Wii)
Sega Superstars Tennis (DS)
Sega Superstars Tennis (Wii)

Bonus
Alone in the Dark
(Xbox360-Präsentation)
Super Smash Bros. Brawl:
Der Rundum-Check

Spiel-Trailer
Bully: Die Ehrenrunde
Kung-Fu Panda
Pro Evolution Soccer 2008
Worms: Odyssee im Wurmraum

Jetzt mit Tipps & Tricks zum Ausdrucken

Nicht zum Weiterverkauf! Not for re-sale!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von N-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2008 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE

05/2008 Wii Fit • Super Smash Bros. Brawl • Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3 • Okami

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

Wir stellen uns für euch auf die Waage!

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer Doppel-DVD zum Ausschneiden.

DVD-COVER

JETZT IM HANDEL

Ein Muss für jeden Fan: Das ultimative Super-Smash-Bros.-Sonderheft!

Tests, Tipps, Rückblicke, Hintergrund-Infos, Turnierplaner u. v. m.

Nur € 5,30

ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Core	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (40 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Guitar Hero Aerosmith (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Okami (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Deadly Creatures (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Guitar Hero on Tour (DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: LEGO Indiana Jones (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Mario Kart Wii (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Harvest Moon (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Dancing Stage: Hottest Party (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Dragon Ball Z: Budokai T. 3 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Sega Superstars Tennis (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Zoo Tycoon 2 (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Sega Superstars Tennis (DS)	___	❑	❑	❑
Virtual Console	___	❑	❑	❑
Reportage: Wii-Ware	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an
❑ Spiele sie auf einer Konsole ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____ Bonus: _____
Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Okami (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: LEGO Indiana Jones (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Assassin's Creed: Altaïr … (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Dragon Ball Z Bud. Tenk. 3 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Destroy all Humans: Big … (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Sega Superstars Tennis (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: No More Heroes (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Naruto – Ninja Destiny (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Sega Bass Fishing (Wii)	___	❑	❑	❑
Reportage: Wii Fit	___	❑	❑	❑
Bonus: SSBB – Der Rundumschlag	___	❑	❑	❑

8. Wie gefällt dir das kompaktere Info-Center?

❑ Ich wünsche mir komplette Testübersichten für Nintendo DS. Bitte wieder ändern!
❑ Die neue, kompaktere Form gefällt mir besser.
❑ Folgende Änderung wünsche ich mir: _____

9. Wie häufig lädst du dir Klassiker auf die Virtual Console der Wii?

❑ Der Download-Service lässt mich völlig kalt. Ich besitze noch kein Spiel.
❑ Ich nutze die Virtual Console eher selten, habe sie aber schon gebraucht.
❑ Ich lade mir mindestens einmal im Monat ein Spiel herunter.
❑ Als Retro-Fan kaufe ich mindestens zwei Spiele pro Monat.

10. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

13. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

14. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

15. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

16. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

17. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

18. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii, GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

19. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii, GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 05, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

IMPRESSUM

Spiele-Hotlines

Activision	www.activision.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
(technische Fragen)	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari	www.atari.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com		
	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos	www.eidos.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
(technische Fragen)	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	www.electronicarts.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr, Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami	de.gs.konami-europe.com		
(Tipps & Tricks)	0900/1 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Nintendo	www.nintendo.de		
Konsumentenberatung	01805/005 806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,12/Min.
Spieleberatung	09001/000 000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Anruf
Take 2	www.take2.de		
(Express-Hotline)	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Standard-Hotline)	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ	www.thq.de		
	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de		
	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de		
	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec	www.computec.de		
(Technik)	0900/1 101 950	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Cheats & Tipps)	0900/1 101 951	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.

Mitmachen und gewinnen!

Charts

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 01" und wählt somit *Mario Kart Wii* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1). Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 11", wenn *Advance Wars: Dark Conflict* euer absoluter Lieblingstitel ist).

Gewinnspiele

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „NZ Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „NZ 42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt".

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an: N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 7. Mai 2008

Meinung/Frage per SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen.
Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

MOST WANTED

01. Mario Kart Wii	Wii
02. We Love Golf	Wii
03. Wii Fit	Wii
04. Race Driver GRID	DS
05. Sega Superstars Tennis	Wii
06. Super Smash Bros. Brawl	Wii
07. Brothers in Arms: Road to H.	Wii
08. Spore	DS
09. Ferrari Challenge	DS
10. Fire Emblem DS	DS
11. Rayman Raving Rabbids 2	Wii
12. Fire Emblem: Goddess of D.	Wii
13. Advance Wars: Dark Conflict	DS
14. The Spiderwick Chronicles	Wii
15. Smackdown! vs. Raw 2008	Wii
16. Disaster: Day of Crisis	Wii
17. Pro Evolution Soccer 2008	Wii
18. Sonic Chronicles	DS
19. Samba de Amigo	Wii
20. Worms: Oddysee im Welt…	Wii
21. Soul Calibur Legends	Wii
22. Destroy all Humans: Big …	Wii
23. Nitrobike	Wii
24. New International Track & …	DS
25. Ninja Reflex	Wii
26. Dewy's Adventure	Wii
27. Ferrari Challenge	Wii
28. Dragon Ball Z: Budokai T. 3	Wii
29. De Blob	Wii
30. Star Wars: The Force …	Wii
31. Pokémon Farm	Wii
32. Sports Island	Wii
33. Wii Music	Wii
34. Spectrobes 2	DS
35. Trauma Center: New Blood	Wii
36. Sonic Riders: Zero Gravity	Wii
37. Pokémon Mystery Dungeon	DS
38. RTL Skispringen 2008	DS
39. Harvest Moon	Wii
40. Dragon Quest Swords	Wii

LESERCHARTS

01. Super Mario Galaxy	Wii
02. Castlevania: Portrait of Ruin	DS
03. Anno 1701	DS
04. Wii Sports	Wii
05. Wii Play	Wii
06. Zelda: Twilight Princess	Wii
07. Dragon Ball Z: Budokai T.	Wii
08. Mario Strikers Charged	Wii
09. Eledees	Wii
10. Hotel Dusk: Room 215	DS
11. Advance Wars: Dark Conflict	DS
12. Golden Sun 2	GB
13. Mario & Sonic bei den O. …	Wii
14. Pokémon Battle Revolution	Wii
15. Lego Star Wars II	GB
16. Mario & Luigi: Partners in …	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Need for Speed Pro Street	Wii
19. Mario Party 7	GC
20. Resident Evil 4 Wii Edition	Wii
21. Zack & Wiki	Wii
22. Metroid Prime 2: Echoes	GC
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Bully: Die Ehrenrunde	Wii
25. New Super Mario Bros.	DS
26. Endless Ocean	Wii
27. Orcs & Elves	DS
28. Panzer Tactics DS	DS
29. Nintendogs	DS
30. Pokémon Rubin & Saphir	GB
31. Pokémon XD: Der dkl. Sturm	GC
32. Resident Evil 4 (dt.)	GC
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Super Mario Smash Bros.	GC
35. Guitar Hero III	Wii
36. Tetris DS	DS
37. Call of Duty 4	DS
38. Die Simpsons: Das Spiel	Wii
39. Yu-Gi-Oh! WCT	GB
40. Zelda: The Wind Waker	GC

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) **CH:** 9292; sfr 0,70/SMS **A:** 0900 700 800; € 0,50/SMS

N-ZONE

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender)
Niels Herrmann

Objektleiter Konsolenmagazine Florian Brich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe David Martin, Benjamin Becker, Sven Eichelberg, Felix Kothe, Thomas Steuer, Maik Koch

Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Claudia Brose

Community Manager Marc Brehme

Layout David Mola (Ltg.), Arne Söntgerath, Wojtek Pruchnicki, Matthias Schöffel
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan
Produktionsleitung Andreas Hofner, Jörg Gleichmar, Martin Closmann

www.n-zone.de
Redaktion Sascha Pilling, David Martin
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Commercial Director
Hans Ippisch,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung Print:
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: 049 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Michael Mensah: Tel: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1
64295 Darmstadt
Telefon: +49 (6151) / 5002-100
Fax: +49 (6151) / 5002-101
Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 01.01.2008

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 39,50 / Plus-Abonnement € 54,70
Österreich: Normal-Abonnement € 47,- / Plus-Abonnement € 62,20
Ausland: Normal-Abonnement € 51,50 / Plus-Abonnement € 66,70

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS MEDIA SERVICES, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii PLAYER, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, MAXIM.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

Die Kolumne

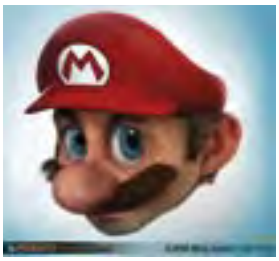
Wer ist reif fürs Dschungelcamp?

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Ganz ehrlich: Ich wünsche niemandem, aber auch wirklich NIE-MAN-DEM, durch ekligen Koopa-Kot zu robben, Gumba-Schenkel zu mampfen und verdorbene Kong-Affenmilch zu trinken. Aber es gibt C-Promis aus der Nintendo-Welt, denen würde ich die Teilnahme an „Ich bin (k)ein Nintendo-Star – Holt mich hier raus!“ doch glatt zutrauen. Waluigi ist wie geboren für die Rolle als Werner Böhm des Pilzkönigreichs. Die Karriere von Toadette endete, noch bevor sie überhaupt begann. Und warum ist Birdo eigentlich als spielbarer Charakter in der *Mario Kart*-Serie enthalten? Der rosa Blasebalg schaut aus wie die uneheliche Dumpfbacken-Tochter von Papa Schlumpf. Hallo, Nintendo? Es gibt so viele fünftklassige Charaktere, die wir Fans noch nie mochten und auch niemals mögen werden. Hat etwa jemand von euch jemals Pummeluff in *Super Smash Bros.* absichtlich angewählt – also ohne sich verdrückt zu haben? Oder gibt es jemanden, der Waluigi ernsthafte Chancen einräumt, jemals aus dem Schatten seines Bruders herauszutreten? Gut, das ist auch ziemlich schwierig, denn Warios Schatten ist genauso groß wie Wario dick ist. Aber jetzt mal ehrlich: Liebe Entwickler, NEIN, wir haben keine Lust auf all die Minibowsers, Baby-Peaches, Knuddeluffs, Toadettes und wie sie alle heißen. Und wenn der Tag anbricht, an dem Yoshi eine Braut zur Seite gestellt bekommt, wechsle ich in die play³-Redaktion. Jawohl, das kann mein Chef ruhig so in meinem Arbeitsvertrag notieren! Ach so: Schnell auf www.n-zone.de klicken, denn da haben unsere User schon den N-ZONE-Dschungelkönig gewählt. Ob mein Favorit Waluigi gewonnen hat?

Kurioses aus der Videospielbranche

Bereits in den Achtzigerjahren gab es einen Super-Mario-Film, in welchem sogar Dennis Hopper die Hauptrolle des Bösewichts Bowser spielte. Jetzt haben wir ein Bild von Super Mario gefunden, wie er heute aussehen könnte. Ein findiger Web-Designer hat mit Hilfe eines 3D-Modells des Power-Klempners und einer Auswahl an eingescannten Gesichtern ein Real-Modell von Super Mario gebastelt. Irgendwie gruselig!



Das Fundstück haben wir auf der Website pixeloo.blogspot.com entdeckt.

Damals …

Das stand vor 5 Jahren in der N-ZONE.

Die Erwartungen an *Enter The Matrix* waren hoch. Erfüllt wurden sie nicht, wie sich im Test in der N-ZONE 06/2003 zeigte. „Viel Lärm um fast nichts. Das fertige Produkt wird dem Hype um den *Matrix*-Kult nicht gerecht“, lautete das vernichtende Fazit. Doch die Ausgabe war nicht nur aufgrund des spannenden Titelthemas sehr reizvoll: Ein Gratis-Booklet, das der N-ZONE beilag, enthielt als Extra eine Komplettlösung zu *The Legend of Zelda: The Wind Waker*. Witzigerweise fand sich dort ein sehr, sehr abgefahrener Schreibfehler: Statt des „Sechs-Augen-Riffs“ wurde der Schauplatz in „Sex-Augen-Riff“ umbenannt. Wo die Redakteure hier wohl mit ihren Gedanken waren?

Was wird gespielt bei …

Jens Quentin

BILD: N-ZONE

Jens Quentin (38) ist PR-Berater bei Marchsreiter Communications in München.

Was spielst du im Augenblick?
Im Moment zocke ich *Call of Duty 4: Modern Warfare* auf der Xbox 360, *Ferrari Challenge* auf Wii und PlayStation 3, *FlatOut Head On* für PSP und natürlich *Pro Evolution Soccer 2008* auf Xbox 360 und PS3.

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Bei *Pro Evolution Soccer* bin ich schon seit dem ersten Teil dabei – es ist einfach das beste Fußballspiel! Bei *Call of Duty 4: Modern Warfare* ist der Online-Modus extrem gut und bei *Ferrari Challenge* fasziniert mich die Mischung aus Realismus und Fahrspaß. *FlatOut Head On* ist das Richtige zum Entspannen.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
1. Natürlich die *Mario Kart*-Serie, immer noch das Beste im Multiplayer-Bereich!
2. Ein indizierter Shooter auf dem Nintendo 64: geniales Gameplay, superbes Leveldesign!
3. *Doshin The Giant* auf dem 64DD – einfach nur genial!

Welche Multiplayer-Games spielst du am liebsten?
Siehe *Mario Kart*: Es gibt nix Besseres!
Aber *Call of Duty 4: Modern Warfare* ist online mit sechzehn Leuten auch sehr stark.
Und natürlich ist es super, einen Engländer in *Pro Evolution Soccer 2008* zu demütigen (Hallo, Luiz!) :-)

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Am Steuer seines Lebens lenkt man doch meist vergebens.

HEFTVORSCHAU

Ausgabe 06/08 ab 07.05.08 am Kiosk

Abonnenten erhalten das Heft üblicherweise 1 bis 2 Tage früher.

| Reportage

Das große Heldentreffen auf Wii und DS

Super Smash Bros. Brawl, *Fire Emblem DS*, *LEGO Indiana Jones*, *Star Wars: The Force Unleashed* und viele mehr: Wir stellen die Action-Hits für Wii und DS vor und blicken in die Zukunft: Welchen Nintendo-Stars steht ein Comeback bevor? Wie stehen die Chancen für *F-Zero* und Co.?

| Test

BILD: HUDSON SOFT

Wii Ware

Im Test: So gut sind die ersten Wii-Download-Spiele, u. a. *Tetris*, *Dr. Mario* und *Pokémon Ranch*.

| Importtest

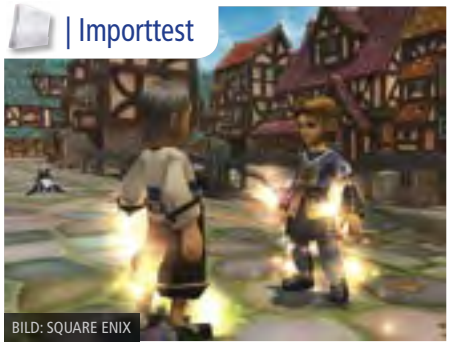


BILD: SQUARE ENIX

Final Fantasy Crystal ...

... *Chronicles: My Life as a King*. Wir testen die japanische Version der Wii-Aufbausimulation.

| Test

BILD: NINTENDO

Apollo Justice: Ace Attorney

Besser als Barbara Salesch und Richter Alexander Hold? Wie gut schlägt sich der Nachwuchs-Anwalt?

Lesefutter für Konsolenfans

Wii PLAYER
03-04/08
Warum *Wii Fit* müde Muskeln munter macht, *Cooking Mama* in der Profi-Analyse, Making of *Clever, Augen-Training*, der DS als Mathe-Coach u. v. m.

PLAY³
04/08
Wichtigste Themen: *Race Driver GRID, Damnation, Turok, Lost – Das Spiel, God of War: Chains of Olympus, Patapon* u. v. m.

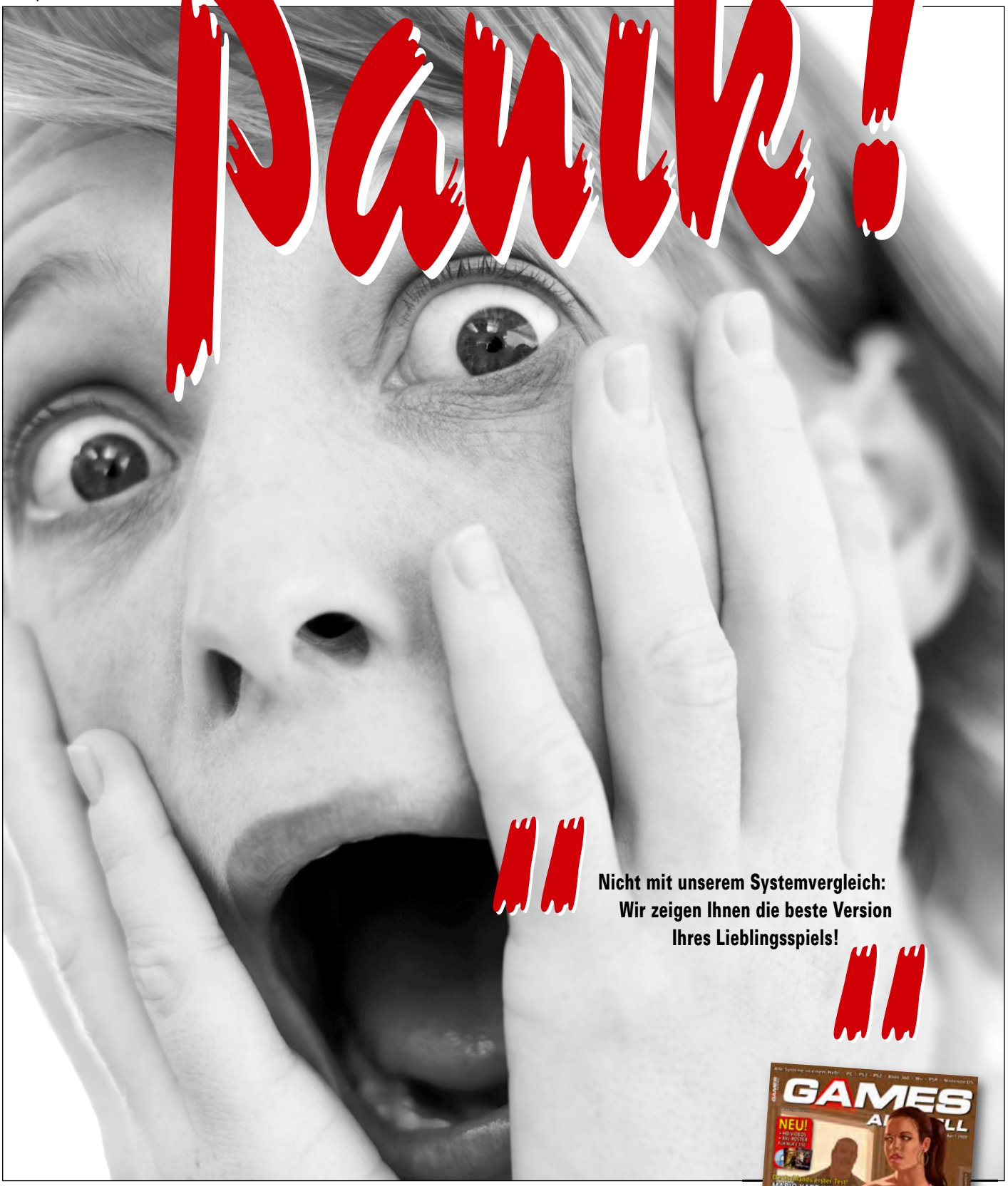
GAMES AKTUELL
04/08
Top-Themen: *UEFA Euro 2008, Grand Theft Auto 4, Mario Kart Wii, Face Breaker, Ratchet & Clank, Battlefield: Heroes* u. v. m.

XBOX 360
04/08
Wichtigste Themen: *Mirror's Edge, Aliens: Colonial Marines, Lost Odyssey, UEFA Euro 2008, Just Cause 2, Battlefield: Bad Company* u. v. m.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen und Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.

www.cynamite.de

Panik?



"Nicht mit unserem Systemvergleich:
Wir zeigen Ihnen die beste Version
Ihres Lieblingsspiels!"

GAMES AKTUELL

Alle Systeme – Alle Versionen – Ein Magazin

KONAMI

Steuere jeden Spieler ganz individuell

Spiel deinen Pass, wohin du willst!

Meistere die Champions Road

nintendo Wi-Fi connection

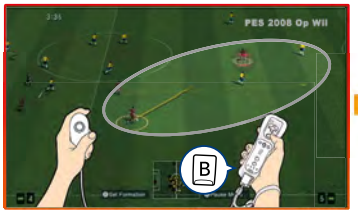
Spiel online!

SO MACHST DU MIT DER EINZIGARTIGEN Wii-STEUERUNG DEIN GANZ EIGENES SPIEL

Zieh deinen Spielmacher nach vorn

Mit dem Analog-Stick des Nunchuk dribbelst du, während du gleichzeitig mit der Wii-Fernbedienung einem beliebigen anderen Spieler – hier z. B. aus dem Mittelfeld – einen „Freien Lauf" anweist.

Spiel den entscheidenden Pass



Während der Mittelfeldspieler seine Position einnimmt, spielst du den entscheidenden Pass: Zeig mit der Wii-Fernbedienung auf einen freien Spieler und drücke „B".

Trickse die Abwehr aus

Die gegnerische Abwehr konzentriert sich ganz auf deinen Torjäger. Aber da läuft dein Mittelfeldspieler in den freien Raum – bereit, den tödlichen Pass anzunehmen.

Hast du nichts als Fußball im Kopf? Dann „zeige" deinem Team, wo es langgeht – mit PES 2008 für Wii

NOCH MEHR KICKS AUF WII.COM!

Wii move you™

Licensed by OLIVEDESPORTOS (Official Agent of the FPF).
All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.
© 2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. NINTENDO, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.